

NYPL RESEARCH LIBRARIES



3 3433 08253923 4



THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

1105-1110
L'ANALYSE
DES
E C H E C S.

C O N T E N A N T
UNE NOUVELLE METHODE

Pour apprendre en peu tems à se perfection-
ner dans ce noble Jeu.

Par A. D. P H I L I D O R.

Ludimus effigie Belli. V I D A.



A L O N D R E S;
M D C C L I L

1752

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

635753 A

ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

R 1932 - L

NEW YORK

OLD

LIBRARY

W D C O L I

A U D U C
D E
CUMBERLAND.

MONSEIGNEUR,

LES graces que j'ai reçu de
Votre ALTESSE ROYALE
durant mon séjour à Eyndho-
ven, m'encouragent de la su-
plier très-humblement d'y ajou-
ter encore celle de me permettre
d'orner de son AUGUSTE NOM
ce petit Traité sur les Echecs.

Comme ce Jeu, depuis un
grand nombre de Siècles, a ser-
vi d'amusement aux plus célèbres

E P I T R E.

Héros de l'Antiquité, & qu'il amuse encore aujourd'hui, il est certain que le Public n'aura pas lieu d'être surpris de voir Votre ALTESSE ROYALE l'honorer de sa protection.

L'expérience que j'ai de vos bontés, me donne lieu d'espérer, MONSEIGNEUR, que vous recevrez gracieusement cette foible marque de ma parfaite reconnaissance, & du profond respect avec lesquels je suis,

MONSEIGNEUR,

De Votre ALTESSE ROYALE,

*Le très-humble, très-obéissant,
& très-obligé Serviteur,*

A. D. PHILIDOR.
PRE.



P R E F A C E.

IL seroit inutile de dire beaucoup de choses à la louange du *Jeu des Echecs*, après l'éloge qu'en ont fait tant de célèbres Auteurs anciens & modernes.

Don *Piétro Carréra*, qui nous donna en 1617 un gros volume sur l'origine & le progrès de ce Jeu, nous donna en même tems une liste, qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans cette Préface; j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célèbres, & des plus connus dans le Monde, qui selon lui ont parlé à l'avantage de ce noble Jeu: *Hérodote, Euripide, Sophocle, Philostrate, Homère, Virgile, Aristote, Sénèque, Platon, Ovide, Horace, Quintilien, Martial, Vida, &c.* Le même *Carréra* fait voir, & soutient par des raisons qui paroissent

* 3

assez

assez convaincantes, que la plupart de ces Auteurs, & plusieurs autres, attribuent l'invention de ce Jeu à *Palamède*. Il est vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire. Quelques-uns veulent qu'il ait existé avant lui, d'autres assurent que le Philosophe *Serse*, Conseiller d'*Ammolin*, Roi de *Babylone*, l'inventa pour détourner ce Prince de son panchant naturel à la cruauté, en l'amusant avec quelque chose de nouveau, de divertissant, & de spéculatif. Les *Egyptiens* rangèrent ensuite ce Jeu au nombre des Sciences dans un tems même où personne ne les possédoit qu'eux, apparemment sur ce principe,

Scientia est eorum, quæ consistunt in intellectu.

Cependant, comme il y a si longtems que ce Jeu, ou cette Science, existe, & qu'il est moralement impossible d'en fixer l'Inventeur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à ce sujet, & qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir qu'il n'y a pas 300 ans que ce Jeu est inventé. D'autres, pour lui faire gra-

grace, veulent bien le reculer un peu plus; ce qu'ils ne feroient peut-être pas, si l'on ne pouvoit les convaincre que dans le Trésor Royal de l'Abbaïe de *St. Denis*, on y voit encore aujourd'hui les *Echecs* avec lesquels l'invincible *Charlemagne* * se délassoit de ses fatigues.

Euripide, dans sa Tragédie d'*Iphigénie en Aulide*, nous dit qu'*Ajax* & *Protésilas* jouoient aux *Echecs* en présence de *Mériorion*, d'*Ulysse*, & d'autres fameux Grecs. *Homère*, dans le 1. Livre de son *Odyssée*, rapporte que les Princes Amans de *Pénélope* jouoient aux *Echecs* devant la porte de cette Belle, ce qui donna lieu à la traduction de deux Vers Grecs de ce grand Poëte, par un excellent Auteur :

*Invenit autem procos superbos, qui quidem tum
Calculis ante januam animum oblectabant.*

Mais sans s'embarasser de toutes ces opinions différentes touchant l'Origine du *Jeu des Echecs*, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué depuis un grand

* Qui vivoit dans le VIII. Siècle.

grand nombre de Siècles à l'amusement des plus fameux Heros de l'Antiquité, & que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'Histoire rapporte que *Charles XII.* Roi de *Suède*, étoit un Prince dont la vertu & l'héroïsme formoient également le caractère. Il étoit non seulement capable de résister à toutes les tentations du Vice, mais il savoit encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la Vie Humaine. Il haïssoit le Jeu, & le défendoit à ses Troupes & à ses Sujets; mais celui des *Echecs* en étoit tellement excepté, que lui-même l'encourageoit par le goût & le plaisir qu'il paroïssoit y prendre. *Voltaire* remarque que ce Prince, étant à *Bender*, jonoit journellement avec le Général *Poniatofsky*, ou avec son Trésorier *Grothusen*.

Cependant, comme tout est sujet au changement, je vois avec regret que ce noble Jeu n'a pas conservé par-tout sa pureté, selon les Règles qu'on attribue à *Palamède*. Les *Grecs* les observoient si exactement, qu'ils n'auroient pu

pu souffrir un Echiquier mal tourné. Ils vouloient absolument (comparant toujours ce Jeu à une Bataille) que la Tour de la droite fût placée sur une case blanche ; parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux Combattans se promettoient la victoire par le moyen de cette case blanche à leur droite.

En plusieurs endroits d'*Allemagne* on a défiguré ce Jeu au point de ne le reconnoître que par la forme de l'Echiquier, & des Pièces. Premièrement on fait jouer deux coups de suite, en commençant la Partie : cette méthode doit paroître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun Jeu où l'on ne joue alternativement chacun à son tour : & d'ailleurs pourra-t-on aisément concevoir qu'entre deux bons Joueurs, celui qui joue le dernier, ait beaucoup de chance pour gagner la Partie ? En second lieu, on donne au Pion le droit de passer prise, ce qui forme non seulement un Jeu tout différent du véritable, mais diminue même beaucoup de sa beauté, parce qu'un seul Pion pourra passer au-devant de deux autres, qui a-

vec adresse & avec peine se feront industrieusement glissés à trois cases de Dames , & qui se trouveront arrêtés par le Roi , ou par un Fou ennemi , tandis que ce seul Pion ira , ou faire une Dame , ou vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés , pour venir faire la guerre à ce misérable , qui n'a aucun mérite , & qui n'a rendu aucun service dans le cours de la Partie. Cela est assurément tout opposé aux maximes de la Guerre , où le mérite seul peut contribuer à l'avancement d'un simple Soldat. De-plus , lorsque le Roi roque , il a le privilège de pousser en même tems le Pion de la Tour , & en ce cas il joue encore deux fois de suite. Selon moi , toutes ces difformités ont été introduites par des chicaneurs , qui pour leur avantage auront fait jouer les gens à leur fantaisie.

Dans ce beau chemin de Critique , il m'est impossible d'avoir assez de complaisance pour épargner mes Compatriotes , qui ont donné dans une erreur aussi grande que celle des *Allemands*. Ils sont d'autant moins pardonnables , qu'il

y a parmi eux quantité de très-bons Joueurs, & même des plus excellens de l'*Europe*. Il est donc à présumer qu'ils se sont laissés entraîner (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaise coutume, établie, selon toute apparence, par quelque ignorant qui aura introduit ce Jeu dans le Royaume. Je me persuade que c'étoit un Joueur de *Dames*, qui ne sachant guères que la marche des *Echecs*, s'imaginait qu'en allant à *Dame* on en pouvoit faire autant que sur un Damier. Je demande donc (sans citer *Palamède*, ni d'autres qui ont limité ce Jeu à une seule Dame, deux Tours, deux Chevaliers, &c.) si cela ne fait pas un bel effet, de voir promener sur un Echiquier deux Pions plantés sur une même case, pour marquer une seconde Dame? S'il en vient une troisième (chose que j'ai vu plusieurs fois à *Paris*) cela fait encore une meilleure figure, surtout lorsque le cu du Pion est à-peu-près aussi large que la case qui en doit contenir deux. Je laisse donc à juger à-présent si cette méthode n'est pas des plus ridicules, & d'autant plus blâmable qu'elle.

qu'elle ne se pratique dans aucun endroit où le *Jeu des Echecs* est connu.

Cependant, si malgré cela mes Compatriotes s'obstinoient dans leur erreur, je veux les exhorter à avoir au moins la précaution, pour éviter toute chicane, de faire faire dans un *Jeu d'Echecs* trois ou quatre Dames, autant de Tours, Chevaliers, &c. pour les placer au besoin.

Je reviens à Don *Pietro Carréra*, qui, selon toute apparence, a servi de modèle au *Calabrois* & à d'autres Auteurs: néanmoins ni lui, ni aucun d'eux, ne nous ont donné, malgré leur grande prolixité, que des instructions imparfaites & insuffisantes pour former un bon Joueur. Ils ne nous ont donné que des ouvertures de Jeux, & ils nous abandonnent au soin d'en étudier les fins; desorte que le Joueur reste à-peu-près aussi embarrassé que s'il eût été contraint de commencer la Partie sans instruction.

Cunningham & *Bertin* nous donnent des *Gambits*, qu'ils font perdre ou gagner en faisant mal jouer l'Adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'ayent trouvé

vé

vé leur compte dans une méthode si facile & si peu laborieuse. Mais aussi, quelle utilité un Amateur peut-il retirer d'une instruction semblable? J'ai connu des Joueurs d'*Echecs* qui savoient tout le *Calabrois*; & d'autres Auteurs par cœur, & qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne savoient plus où donner de la tête; mais j'ose dire hardiment que celui qui saura mettre en usage les règles que je donne ici, ne fera jamais dans ce cas. Je me suis gardé d'imiter ces Auteurs qui ne sachant comment remplir leurs Feuilles, les ont farcies d'une quantité de Jeux rangés (mais plutôt Jeux d'enfans parce que leur situation ne se rencontrera pas une fois en mille ans) pour montrer des fins de Parties qui n'aboutissent à rien. Les Amateurs se contenteront, j'espère, de leur avoir donné un *modicum & bonum*, qui soit utile, instructif, & qui puisse se rencontrer dans toutes les Parties.

J'ometts même tous les *mats*, excepté celui du Fou & de la Tour, contre une Tour ennemie, étant le *mat* le plus difficile qu'il y ait sur l'Echiquier. *Carrera*

rera dit bien que ce *mat* peut se forcer, mais on peut douter par ses écrits qu'il ait su lui-même le Coup.

Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne s'est avisé, ou peut-être n'en a été capable; c'est celle de bien jouer les Pions. Ils sont l'ame des Echecs. Ce sont eux uniquement qui forment l'attaque & la défense; & de leur bon ou mauvais arrangement dépend entièrement le gain ou la perte de la Partie.

Un Joueur qui ne fait pas (même en jouant bien un Pion) la raison pour laquelle il le joue, ressemble à un Général qui a beaucoup de pratique & peu de théorie.

Dans mes quatre premières Parties on verra, depuis le commencement jusqu'à la fin, une attaque & une défense régulière de part & d'autre.

On y pourra apprendre, par les réflexions que je donne sur les coups principaux, & qui paroissent les moins intelligibles, la raison pour laquelle on est contraint de les jouer, & qu'en jouant toute autre chose on perd indubitablement

ment la Partie. C'est ce que je fais par des renvois , afin qu'en voyant les effets , on puisse d'autant mieux en concevoir les raisons.

On verra dans les *Gambits* , que ces fortes de Parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque , ni de celui qui les défend ; & quand on joue bien de part & d'autre , la Partie se réduit plutôt à une remise , qu'à un gain assuré d'un côté ou d'autre. Il est vrai que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers Coups , la Partie est perdue.

Mes renvois (qui seront plus fréquens , quoique moins instructifs que ceux de mes autres Parties) le feront voir.

Le *Gambit de la Dame* , entraînant après soi , dans ses premiers Coups , un grand nombre de différentes Parties , a rebuté jusqu'à présent tous les Auteurs d'en entreprendre la dissection.

Ils se sont contentés d'en parler , & de nous donner quelques commencemens remplis de faux Coups. Je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défense. Ceux qui sont intelligens dans cette Partie , pourront voir si j'ai bien réussi.

En

En finissant , j'avertis les Amateurs ; que dans toutes mes remarques , ren-vois , &c. pour éviter toute équivoque , je traite toujours le *Blanc* à la seconde personne , & le *Noir* à la troisième. Comme , par exemple , *vous jouez , vous prendrez , vous auriez pris* , s'entend toujours du *Blanc* , & *il joue , il prendra , il auroit pris* , s'entend du *Noir*.





I. P A R T I E,

O U I L Y A

DEUX RENVOIS,

*L'un au douzième, & l'autre au trente-
& septième Coup.*

1.

B LANC, le Pion du Roi, deux pas.
N O I R, de-même.

2.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou
de sa Dame.
N. de-même.

3.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Chevalier du Roi, à la troisième case
de son Fou.

4.

B. le Pion de la Dame, deux pas (a).
N.

(a) Ce Pion se pousse deux pas pour deux raisons d'im-
portance: la première, pour empêcher le Fou du Roi de
votre Adversaire, de battre sur le Pion du Fou de votre
Roi

A

N. le Pion le prend.

5.
B. le Pion reprend le Pion (b).

N. le Fou du Roi, à la troisième case du Chevalier de sa Dame (c).

6.
B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Roi roque.

7.
B. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi (d).

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

8.

Roi: & en second lieu, pour mettre la force de vos Pions dans le milieu de l'Echiquier, ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une Dame.

(b) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, savoir un de vos Pions, à la quatrième case de votre Roi, & l'autre à la quatrième case de votre Dame, il faut se garder d'en pousser aucun des deux, avant que votre Adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre; c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le Pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer, que des Pions soutenus sur la même ligne (comme sont à présent ces deux Pions) empêchent beaucoup les Pièces de l'Adversaire de se poster dans votre Jeu. Cette Règle peut également servir pour tous les Pions situés ainsi.

(c) Si au-lieu de se retirer ce Fou donne échec, il faut couvrir du Fou; & s'il prend votre Fou, il faut reprendre du Cavalier, puisque par ce moyen il défend le Pion de votre Roi, qui autrement resteroit en prise; mais probablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon joueur tâche de conserver le Fou de son Roi tant qu'il est possible.

(d) Il faut se garder de le jouer à la troisième case de son Fou, avant que le Pion de ce Fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le Cavalier empêcheroit sa marche.

8.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame (e).

N. le Pion de la Dame, deux pas.

9.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Chevalier du Roi, à la case de son Roi.

10.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case du Roi.

N. le Pion du Fou du Roi, un pas (f).

11.

B. la Dame, à sa seconde case (g).

N.

(e) Ce Fou se retire pour éviter d'être attaqué par le Pion de la Dame noire, parce qu'en ce cas vous seriez contraint de prendre son Pion avec le vôtre, ce qui ôteroit la force de votre Jeu, & gâteroit le projet marqué dans la première & seconde observation. Voyez les Lettres *a* & *b*.

(f) Il joue ce Pion pour faire une ouverture à sa Tour, & cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(g) Si au lieu de jouer votre Dame vous preniez le Pion qui vous est offert, vous seriez une grosse faute, parce qu'en ce cas votre Pion Royal perdrait sa ligne, au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre Dame, & le soutenez ensuite par celui du Fou de votre Roi. Ces deux Pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre Partie, puisque pour les séparer il faudra nécessairement que votre Adversaire perde une Pièce, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces Pions aille à Dame, comme vous le verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre Dame; premièrement pour soutenir ce grand Pion du Fou de votre Roi, & en second lieu pour soutenir le Fou de votre Dame, qui étant pris vous obligeroit à reprendre le sien par

4 L'ANALYSE

N. le Pion du Fou du Roi prend le Pion (b).

12.

B. le Pion de la Dame le reprend.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi (i).

13.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Fou de son Roi (k).

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

14.

votre même Pion qui doit soutenir celui de votre Roi, ce qui causeroit non seulement la séparation de vos meilleurs Pions, mais la perte de la Partie sans aucune ressource.

(b) Il prend le Pion pour suivre son projet, qui est celui de faire place à sa Tour.

(i) Il joue ce Fou pour soutenir le Pion de sa Dame, & pousser ensuite le Pion du Fou de sa Dame; mais comme il pourroit prendre votre Fou sans préjudice du coup qu'il joue, il choisit plutôt de vous laisser prendre; parce qu'en ce cas il fait place à la Tour de sa Dame, quoi qu'il fasse par-là doubler le Pion de son Chevalier. Mais il faut observer qu'un Pion double, lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres Pions, n'est point du tout désavantageux. Cependant, pour que ce coup ne soit point critiqué, j'en fais le sujet d'un renvoi, qui commencera au douzième coup de cette présente Partie, où le Fou noir prendra le Fou de la Dame blanche; & je ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés, la Partie reviendra toujours au même. Le Pion du Roi avec celui de la Dame, ou celui du Fou du Roi, bien joués & bien soutenus, doivent indubitablement gagner la Partie— Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels; car si je prétendois faire de-même sur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(k) Le Pion de votre Roi n'étant point encore en danger, votre Cavalier attaque immédiatement son Fou pour le déloger.

DES ECHecs.

14.

B. le Fou de la Dame prend le Fou noir (l).
N. le Pion prend le Fou.

15.

B. le Roi rocque du côté de sa Tour (m).
N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

16.

B. le Cavalier prend le Fou noir.
N. la Dame reprend le Cavalier.

17.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Chevalier du Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame.

18.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas (n).

19.

(l) Comme il est toujours dangereux de laisser le Fou du Roi de l'Adversaire sur la ligne qui bat le Pion du Fou de votre Roi, (outre que cette Pièce est indubitablement celle qui peut le plus vous nuire dans l'attaque) il faut non seulement lui opposer, quand on peut, le Fou de la Dame, mais il faut s'en défaire pour une autre Pièce, quand l'occasion se présente.

(m) Vous rocquez du côté de la Tour du Roi pour soutenir d'autant mieux le Pion du Fou de votre Roi, que vous avancerez deux pas aussitôt que celui de votre Roi sera attaqué.

(n) Il est contraint de jouer ce Pion pour empêcher que vous ne poussiez celui du Fou de votre Roi sur sa Dame.

19.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas (o).

N. le Pion de la Dame, un pas.

20.

B. le Chevalier, à la quatrième case de son Roi.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (p).

21.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

22.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de sa Dame.

23.

B. le Chevalier, à la troisième case du Chevalier de son Roi (q).

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case du Roi ennemi (r).

24.

(o) Ce Pion de la Tour du Roi se joue pour unir tous vos Pions, & les pousser ensuite avec vigueur.

(p) Il joue ce Pion pour empêcher votre Cavalier d'entrer dans son Jeu, & de faire déplacer sa Dame, ce qui donneroit d'abord un champ libre à vos Pions.

(q) Vous jouez ce Chevalier pour pousser ensuite le Pion du Fou de votre Roi, qui est alors soutenu par trois Pièces, le Fou, la Tour, & le Chevalier.

(r) Il joue ce Chevalier pour empêcher votre projet, & rompre vos Pions, ce qu'il seroit indubitablement en avançant le Pion du Chevalier de son Roi, mais en sacrifiant la Tour vous rompez son dessein.

24.

B. la Tour de la Dame prend le Chevalier.
N. le Pion reprend la Tour.

25.

B. la Dame prend le Pion.
N. la Tour de la Dame prend le Pion de la
Tour opposée.

26.

B. la Tour, à la case de son Roi (s).
N. la Dame prend le Pion du Chevalier de
la Dame blanche.

27.

B. la Dame, à la quatrième case de son Roi.
N. la Dame, à la troisième case de son Roi (t).

28.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.
N. le Pion le prend.

29.

B. le Pion reprend le Pion (u).
N. la Dame, à sa quatrième case (w).

N.

(s) Vous jouez cette Tour pour soutenir le Pion de votre Roi, qui resteroit en prise en poussant celui du Fou de votre Roi.

(t) La Dame revient à la troisième case de son Roi pour parer le *mar* qui se prépare.

(u) Si vous ne repreniez point du Pion, votre premier projet fait dès le commencement du jeu se réduiroit à rien, & vous courriez risque de perdre la Partie.

30.

B. la Dame prend la Dame.

N. le Pion reprend la Dame.

31.

B. le Fou prend le Pion en prise.

N. le Chevalier, à sa troisième case.

32.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas (x).

N. la Tour de la Dame, à la seconde case du Chevalier de la Dame contraire.

33.

B. le Fou, à la troisième case de sa Dame.

N. le Roi, à la seconde case de son Fou.

34.

B. le Fou, à la quatrième case du Fou du Roi noir.

N. le Chevalier, à la quatrième case du Fou de la Dame blanche.

35.

B. le Chevalier, à la quatrième case de la Tour du Roi noir.

N. la Tour du Roi donne échec.

B.

(w) La Dame offre à changer pour gâter le projet du mat par le Fou & la Dame de l'Adversaire.

(x) Il est à observer que quand vous avez un Fou sur le Blanc, il faut ranger vos Pions sur le Noir, parce qu'en ce cas votre Fou est à chasser le Roi, ou les Pièces qui veulent se glisser parmi eux. Peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui est cependant fort essentielle.

36.

B. le Fou couvre l'échec.

N. le Chevalier, à la seconde case de la Dame blanche.

37.

B. le Pion du Roi donne échec.

N. le Roi, à la troisième case de son Cavalier (y).

38.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. la Tour, à la case du Fou de son Roi.

39.

B. le Chevalier donne échec à la quatrième case du Fou de son Roi.

N. le Roi, à la seconde case de son Cavalier.

40.

B. le Fou, à la quatrième case de la Tour du Roi noir.

N. ce qu'il voudra, le Blanc pousse à Dame.

(y) Le Roi pouvant se retirer à la case de son Fou, ce la donne lieu à un second renvoi sur ce coup.





I. R E N V O I

DE LA PREMIERE PARTIE,

Qui change au douzième Coup que le Noir joue.

12.

B^{LANC.} **N**^{NOIR}, le Fou du Roi prend le Fou de la Dame blanche.

13.

B. la Dame reprend le Fou.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

14.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Fou de son Roi.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

15.

B. le Chevalier prend le Fou.

N. la Dame prend le Chevalier.

16.

B. le Roi rocque du côté de sa Tour.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

17.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

N.

DES ECHecs. 11

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

18.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

N. le Chevalier du Roi, à sa seconde case.

19.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

20.

B. le Chevalier, à la seconde case de son Roi.

N. le Pion de la Dame, un pas.

21.

B. la Dame, à sa seconde case.

N. le Chevalier de la Dame, à sa troisième case.

22.

B. le Chevalier, à la troisième case du Chevalier de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de sa Dame.

23.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case du Roi blanc.

24.

B. la Tour prend le Chevalier.

N. le Pion reprend la Tour.

25:

25.

B. la Dame reprend le Pion.

N. la Dame prend le Pion de la Tour de la Dame blanche.

26.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. la Dame prend le Pion.

27.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. le Chevalier, à la case de son Roi.

28.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. la Dame, à la quatrième case de la Dame blanche.

29.

B. la Dame prend la Dame.

N. le Pion reprend la Dame.

30.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Chevalier, à la troisième case de sa Dame.

31.

B. le Chevalier, à la quatrième case de son Roi.

N. le Chevalier, à la quatrième case du Fou de son Roi.

32.

B. la Tour prend le Chevalier.

N. le Pion reprend la Tour.

33.

B. le Chevalier, à la troisième case de la Dame noire.

N. le Pion du Fou du Roi, un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.

34.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. la Tour, à la case du Chevalier de la Dame.

35.

B. le Fou donne *échec*.

N. le Roi se retire n'ayant qu'un seul endroit.

36.

B. le Chevalier donne *échec*.

N. le Roi où il peut.

37.

B. le Chevalier, à la case de la Dame noire, donnant *échec* à la découverte.

N. le Roi où il peut.

38.

B. Pousse le Pion du Roi à Dame, & donne *échec & mat*.

I L.

Cette Partie ne demande point de remarque, puisqu'elle retient la plupart des coups de l'autre Partie.



I I. R E N V O I DE LA PREMIERE PARTIE,

Commencant au trente & septième Coup.

37.

BLANC, le Pion du Roi donne *échec*.
NOIR, le Roi, à la case de son Fou.

38.

B. la Tour, à la case de la Tour de sa Dame.
N. la Tour donne *échec* à la case du Chevalier de la Dame blanche.

39.

B. la Tour prend la Tour.
N. le Chevalier reprend la Tour.

40.

B. le Roi, à la seconde case de sa Tour.
N. le Chevalier, à la troisième case du Fou de la Dame blanche.

41.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Fou de son Roi.
N. le Chevalier, à la quatrième case du Roi blanc.

42.

42.

B. le Chevalier prend le Pion.

N. la Tour, à la quatrième case du Chevalier de son Roi.

43.

B. le Pion du Roi, un pas, & donne *échec*.

N. le Roi, à la seconde case de son Fou.

44.

B. le Fou donne *échec* à la troisième case du Roi noir.

N. le Roi prend le Fou.

45.

B. le Pion du Roi pousse à Dame, & gagne la Partie.





II. P A R T I E

DANS LAQUELLE IL Y AURA

T R O I S R E N V O I S ,

*Un sur le troisième, l'autre sur le huitième,
& le dernier sur le vingt & sixième Coup.*

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du
Fou de sa Dame.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

3.

B. le Pion de la Dame, deux pas (a).
N. le Pion prend le Pion (b).

B.

(a) Il est absolument nécessaire de pousser ce Pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose, il gagneroit le trait, & par conséquent l'attaque sur vous. Cela, non seulement dérangeroit tout votre jeu, mais en poussant le Pion de la Dame deux pas, il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mît la force de ses Pions au milieu de l'Echiquier, & cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie, supposant toujours que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(b) S'il refuse de prendre votre Pion pour suivre immédia-
te-

4.

B. la Dame reprend le Pion.

N. le Pion de la Dame, un pas.

5.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi (c).

6.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N. le Pion de la Dame, un pas.

7.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

8.

B. la Dame, à la seconde case du Fou de son Roi.

N.

tement son projet, qui est de déranger votre Fou en poussant dessus lui le Pion de la Dame, il ne doit pas moins perdre la Partie, (supposant toujours que l'on joue bien de part & d'autre); parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le Pion de la Dame, qui se trouvera séparé de ses camarades. Cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la Partie.

(c) Il joue ce Fou pour trois bonnes raisons: la première, & la principale, pour pouvoir pousser le Pion de sa Dame. & par ce moyen faire place au Fou de son Roi: la seconde, pour s'opposer au Fou du vôtre: & la troisième pour s'en débarrasser dans l'occasion, selon la règle déjà prescrite dans la première Partie. Voyez la lettre (4) pag. 5.

B

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case du Fou de la Dame (*d*).

9.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

10.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (*e*).

11.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas. N.

(*d*) Si au-lieu de sortir ses Pièces, (comme il fait en jouant ce Cavalier) il s'avisait de continuer à pousser ses Pions, il perdrait bien plus facilement la Partie; parce qu'il faut observer qu'un Pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés (à l'exception que toutes les Pièces n'ayent un champ libre pour les secourir, ou que lesdits Pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres) il faut les compter comme perdus. C'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette Partie, que je fais au huitième Coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux Pions de front à la quatrième case de votre jeu valent mieux que s'ils étoient situés à la sixième; parce qu'étant si éloignés de leur Corps, ils sont proprement à comparer (comme dans une Armée) à des Avant-gardes, ou Sentinelles perdues.

(*e*) Il pousse ce Pion deux pas pour empêcher que vos Pions ne viennent fondre sur les siens, qui ne sont que trois contre quatre. Il faut donc observer que dans la situation présente, deux Corps égaux de Pions se trouvent sur l'Echiquier: vous en avez quatre du côté de votre Roi contre trois des siens, & il n'en a pas moins contre vous du côté de sa Dame. Ceux du côté du Roi ont l'avantage, le Roi étant mieux gardé; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les Pions de son Adversaire (particulièrement du côté où ils sont le plus forts) doit indubitablement gagner la partie.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

12.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

13.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de son Fou.

14.

B. le Roi, à la case de son Fou (f).

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

15.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Chevalier donne échec au Roi & à la Tour.

16.

B. le Roi, à la seconde case de son Cavalier.

N. le Chevalier prend la Tour.

17.

B. le Roi prend le Chevalier (g).

N.

(f) Vous jouez votre Roi pour pouvoir, en cas de besoin, former l'attaque à votre gauche comme à la droite.

(g) Quoiqu'une Tour soit une meilleure Pièce qu'un Chevalier, vous avez plutôt de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considérer, premièrement, que ce Cavalier a joué déjà quatre coups pour prendre cette Tour, pendant que votre Tour n'a pas encore bougé de sa place; & en second lieu, cette perte met tellement votre Roi

B-2

en

N. la Dame, à sa seconde case.

18.

B. la Dame, à la case du Chevalier de son Roi (*b*).

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

19.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi (*i*).

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

20.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de sa Tour.

N. le Roi rocque du côté de sa Dame (*k*).

21.

B. le Fou du Roi donne *échec*.

N.

en sureré, que vous êtes en état de former votre attaque, de quelcôté que le Roi de votre Adversaire puisse rocquer.

(*b*) Il est de conséquence de jouer votre Dame pour soutenir le Pion du Fou de votre Roi, crainte qu'il ne sacrifie son Fou pour vos deux Pions, ce qu'il seroit indubitablement; parce que toute la force de votre jeu, consistant à présent dans vos Pions, ce seroit son jeu de le rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque sur vous, qui pourroit causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce Fou dans l'intention de lui faire pousser le Pion du Fou de sa Dame, ce qui vous donneroit la partie en peu de coups, parce que cela donneroit passage à vos Chevaliers.

(*k*) Il rocque du côté de sa Dame pour éviter la grande force de vos Pions du côté de son Roi, d'autant plus qu'ils sont déjà beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre Dame.

N. le Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame.

22.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de son Fou (l).

N. la Tour de la Dame, à sa case.

23.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Chevalier de la Dame noire.

N. la Dame, à sa case (m).

24.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

N. la Dame, à la case du Fou de son Roi.

25.

B. le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion du Fou de la Dame noire.

N. le Pion du Chevalier de la Dame reprend le Pion.

26.

B. le Chevalier du Roi, à la seconde case de sa Dame (n).

N.

(l) Si au-lieu de retrograder, pour mieux faire la guerre à ses Pions qui retardent le gain de votre partie, votre Cavalier s'amusoit à lui donner *éches*, vous perdriez au-moins deux coups.

(m) Il joue sa Dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du Fou de son Roi, afin de soutenir toujours le Pion du Fou de sa Dame, prévoyant bien que de ce seul Pion dépend toute sa partie.

(n) Vous jouez ce Cavalier pour attaquer toujours son Pion.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (o).

27.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

N. le Pion du Fou du Roi, un pas (p).

28.

B. le Fou de la Dame donne *échec*.

N. le Roi, à la seconde case du Chevalier de sa Dame.

29.

B. le Fou prend le Chevalier & donne *échec*.

N. le Roi reprend le Fou.

30.

B. le Chevalier du Roi donne *échec*.

N. le Roi, à la seconde case de sa Dame (q).

31.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. le Fou, à la case du Chevalier de son Roi.

32.

B. le Pion du Roi donne *échec*.

N.

(o) Il joue ce Pion pour gagner un coup, & pour empêcher le Chevalier de votre Roi de se poster à la troisième case du Chevalier de votre Dame; mais comme ce vingt & sixième coup peut se jouer différemment, il fait encore le sujet d'un troisième renvoi dans cette partie.

(p) Toute autre chose que puisse jouer le Noir, il perd la partie; parce qu'au moment que vos Cavaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

(q) Si son Roi prend le Fou de votre Dame, vous gagnez la sienne par un *échec* à la découverte; & s'il joue ailleurs, il perd le Fou de sa Dame.

N. le Roi, à sa case.

33.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case
du Chevalier de la Dame noire.

N. le Fou du Roi, à la troisième case de sa
Dame.

34.

B. la Dame, à sa quatrième case (r).

N. Perdu.



I. R E N V O I ,

Sur la Seconde Partie, au troisième Coup.

Troisième Coup.

BLANC, le Pion de la Dame, deux pas.
NOIR, de-même.

4.

B. le Pion du Roi prend le Pion.

N. le Pion du Fou de la Dame reprend le
Pion.

5.

B. le Fou donne échec.

N. le Fou couvre l'échec.

6.

B. le Fou prend le Fou.

N.

(r) La Dame prend ensuite le Pion de la Dame noire,
entre dans son jeu, met toutes les pièces en prise, & ga-
gne la partie.

24. L'ANALYSE

N. le Chevalier reprend le Fou.

7.

B. le Pion de la Dame prend le Pion.

N. le Chevalier reprend le Pion.

8.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.

N. de-même.

9.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Roi rocque.

10.

B. le Fou, à la quatrième case du Fou de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

11.

B. le Roi rocque.

N. la Dame prend la Dame.

12.

B. le Chevalier du Roi reprend la Dame.

N. le Pion de la Dame, un pas.

13.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de son Roi.

N. le Pion du Fou du Roi, un pas (a).

14.

(a) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût joué sa Tour à la case de son Roi pour attaquer vos deux Chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre Roi, & attaquer avec l'autre le Pion du Fou de son Roi.

14.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
 N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas aussi.

15.

B. la Tour du Roi, à sa troisième case.
 N. le Chevalier du Roi, à la troisième case
 de sa Tour.

16.

B. le Fou prend le Chevalier.
 N. la Tour reprend le Fou.

17.

B. la Tour du Roi, à la troisième case de sa
 Dame.
 N. la Tour de la Dame, à la case du Roi.

18.

B. le Chevalier du Roi prend le Pion.
 N. le Chevalier, à la quatrième case du Che-
 valier de la Dame blanche (b).

19.

B. la Tour du Roi, à la troisième case de
 son Roi.
 N. le Chevalier prend le Pion de la Tour &
 donne échec.

20.

B. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.
 N.

(b) S'il eût pris le Chevalier avec sa Tour, au lieu de
 jouer comme il vient de faire, le vôtre (en reprenant le
 sien) vous auroit fait ensuite gagner le Fou de son Roi
 par un échec de votre Tour, & par conséquent la partie.

B 5

N. le Chevalier se retire.

21.

B. le Chevalier donne *échec* au Roi & à la Tour, & ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la Partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part & d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.



I I. R E N V O I ,

Sur le huitième Coup.

8.

BLANC, la Dame, à la seconde case du Fou de son Roi.

NOIR, le Pion du Fou de la Dame, un pas.

9.

B. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

N. le Pion de la Dame, un pas.

10.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

N. le Pion de la Dame, un pas.

11.

B. le Fou du Roi, à sa troisième case.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case de sa Dame.

12.

12.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

13.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame prend le Pion.

14.

B. le Pion de la Tour de la Dame reprend le Pion.
N. le Fou de la Dame prend le Fou blanc.

15.

B. le Chevalier du Roi reprend le Fou.
N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

16.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.
N. la Tour, à la case du Chevalier de sa Dame.

17.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case.

18

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.
N. le Fou du Roi, à la quatrième case du Chevalier de la Dame blanche.

19.

B. le Roi rocque & doit ensuite gagner la partie,

partie , parce que tous ses Pions à la droite sont soutenus , & que les deux Pions de son Adversaire étant séparés , doivent être perdus.



TROISIEME ET DERNIER

R E N V O I ,

Sur la seconde Partie , au vingt & sixième Coup.

26.

BLANC, le Chevalier du Roi, à la seconde case de sa Dame.

NOIR, le Pion du Fou du Roi, un pas.

27.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case du Chevalier de sa Dame.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

28.

B. le Fou de la Dame donne échec.

N. le Roi, à la seconde case du Chevalier de sa Dame.

29.

B. le Chevalier du Roi donne échec à la quatrième case du Fou de la Dame noire.

N. le Fou du Roi prend le Chevalier.

30.

B. le Fou de la Dame prend le Fou.

N.

N. la Dame, à la case de son Fou.

31.

B. la Tour, à la case du Chevalier de sa Dame

N. le Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame.

32.

B. le Fou de la Dame donne *échec* à la troisième case de la Dame noire.

N. le Roi, à la case de sa Dame.

33.

B. la Dame donne *échec* à la troisième case du Chevalier de la Dame noire.

N. le Roi, à sa case, ou à l'autre, perd la partie.



III. PARTIE,

COMMENCANT PAR LE NOIR,

Où l'on demontre, qu'en jouant le Cavalier du Roi au second coup, c'est tellement mal joué, qu'on ne peut éviter de perdre l'attaque & de la donner à son Adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie, par trois RENVOIS, un au troisième, l'autre au sixième, & le dernier au dixième coup, que celui qui est bien attaqué est toujours embarrassé dans la défense.

1.

N OIR, le Pion du Roi, deux pas.
B LANC, de-même.

2.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

B. le Pion de la Dame, un pas.

3.

N. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas (a).

4.

(a) Tout ce que votre Adversaire eût pu jouer, ou puisse jouer ensuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce qu'il est très-avantageux de changer le Pion du Fou de votre Roi pour son Pion Royal; puisque par ce moyen le Pion de votre Roi, & celui de votre Dame, viennent se camper au milieu de l'Echiquier, & sont en état d'at-

4.

N. le Pion de la Dame, un pas.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

5.

N. le Pion du Roi prend le Pion (b).

B. le Fou de la Dame reprend le Pion.

6.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou (c).

7.

d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les pièces de votre Adversaire; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son Cavalier au second coup; & de-plus en perdant le Pion du Fou de votre Roi (vous avez l'avantage qu'en roquant de son côté) votre Tour se trouve d'abord en liberté, & en état d'agir au commencement de la partie. C'est ce que l'on pourra voir par le premier Renvoi au troisième Coup.

(b) Il faut observer que s'il refuse de prendre votre Pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à-moins que votre Adversaire ne s'avise de roquer. En ce cas vous devez sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son Roi avec tous les Pions de votre aile droite. Vous en verrez l'effet par un second Renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir, pour règle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser les Pions des ailes droites ou gauches, avant que le Roi de votre Adversaire n'ait roqué; puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos Pions sont le moins avancés, & par conséquent le moins en état de lui nuire.

(c) S'il prend le Chevalier, vous devez absolument reprendre du Pion, qui étant joint à ses camarades augmente leur force, ainsi que celle de votre jeu.

7.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

B. le Pion de la Dame, un pas.

8.

N. le Fou se retire.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame (d).

9.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

B. de-même.

10.

N. le Roi rocque du côté de sa Tour (e).

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

11.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de sa Tour (f).

B.

(d) C'est la meilleure case que puisse occuper le Fou de votre Roi, excepté la quatrième case du Fou de votre Dame, particulièrement lorsque vous avez l'attaque, & que votre Adversaire n'est plus en état d'empêcher que ce Fou ne batte sur le Pion du Fou de son Roi.

(e) S'il eût rocqué du côté de sa Dame, c'étoit votre jeu de rocquer du côté de votre Roi pour attaquer ensuite plus commodément avec les Pions de votre aile gauche. Mais il est bon d'avertir encore pour règle générale, que comme il est dangereux dans une Armée d'attaquer trop tôt son Ennemi, cela doit également vous servir ici de précepte, de ne pas vous presser dans l'attaque des Pions, avant qu'ils ne soient tous bien soutenus, & par eux-mêmes, & par vos pièces, sans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche se verra par un troisième & dernier renvoi sur cette partie.

(f) Il joue ce Chevalier pour faire place au Pion du Fou

Fou

B. la Dame, à la troisième case de son Roi.

12.

N. le Chevalier du Roi prend le Fou (g).

B. la Dame reprend le Chevalier.

13.

N. le Fou de la Dame prend le Chevalier (b).

B. le Pion reprend le Fou.

14.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

B. la Dame, à la troisième case du Chevalier de son Roi.

15.

N. le Pion prend le Pion.

B. le Pion du Fou le reprend.

16.

N. la Tour du Roi, à la troisième case du Fou de son Roi (i).

B.

Fou de son Roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos Pions.

(g) Si au-lieu de prendre votre Fou il eût poussé le Pion du Fou de son Roi deux pas, il auroit fallu attaquer sa Dame avec le Fou de la vôtre ; & le coup après pousser le Pion de la Tour de votre Roi sur son Fou, pour le forcer à prendre votre Cavalier. En ce cas (comme je l'ai déjà remarqué) votre jeu auroit été de reprendre son Fou avec le Pion, pour soutenir d'autant mieux celui de votre Roi & le remplacer en cas qu'il fût pris.

(b) S'il ne prenoit pas ce Chevalier, il trouveroit son Fou renfermé par vos Pions, ou il perdrait trois coups inutilement, ce qui causeroit la ruine entière de son jeu.

(i) Il joue cette Tour à deux fins, qui sont pour la doubler ou pour attaquer & déplacer votre Dame.

C

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (k).

17.

N. la Tour de la Dame, à la case du Fou de son Roi.

B. le Roi rocque du côté de sa Dame.

18.

N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

B. le Pion du Roi, un pas (l).

19.

(k) Vous poussez ce Pion deux pas pour faire plus de place à votre Dame, qui, étant attaquée, & se retirant derrière ce Pion, bat sur le Pion de la Tour du Roi noir, & en avançant ensuite ce Pion il devient même dangereux à votre Adversaire.

(l) Voici un coup difficile à bien comprendre, & à bien expliquer. Il s'agit premièrement d'observer, que quand vous vous trouvez un cordon de Pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde, ne soit point abandonné, & qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le Pion de votre Roi ne se trouvant pas sur la même couleur ou en rang oblique avec les autres, votre Adversaire a poussé le Pion du Fou de sa Dame deux pas pour deux raisons. La première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre Dame, qui en ce cas seroit toujours arrêté par le Pion de la sienne, & par ce moyen de faire en sorte que le Pion de votre Roi (restant en arrière) vous devienne inutile. La seconde, pour empêcher en même tems le Fou de votre Roi de battre sur le Pion de la Tour de son Roi: c'est pourquoi vous devez pousser en avant le Pion de votre Roi sur sa Tour, & le sacrifier; parce que votre Adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au Pion de votre Dame, que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres Pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une Dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le Pion de sa Dame (devenu, en prenant, le Pion de son Roi) a, selon l'apparence, le même avantage, qui est de n'avoir point d'op-

19.

N. le Pion de la Dame prend le Pion.

B. le Pion de la Dame, un pas.

20.

N. le Fou, à la seconde case du Fou de sa Dame.

B. le Chevalier, à la quatrième case de son Roi (m).

21.

N. la Tour du Roi, à la troisième case du Fou du Roi blanc.

B. la Dame, à la seconde case de son Chevalier.

22.

N. la Dame, à la seconde case du Fou de son Roi (n).

B.

D'opposition par vos Pions pour aller à Dame. Cependant la différence en est grande, parce que son Pion, qui étant séparé, & ne pouvant plus être réuni & soutenu par aucun de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris chemin faisant par une multitude de vos pièces, qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

(m) Il étoit nécessaire de jouer ce Cavalier pour arrêter le Pion de son Roi; d'autant plus que ce même Pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage à son Fou, & même à son Cavalier.

(n) Il joue sa Dame pour donner ensuite échec; mais si au lieu de la jouer il eût poussé le Pion de la Tour de son Roi, pour empêcher l'attaque de votre Cavalier, vous auriez attaqué son Fou, & sa Dame, avec le Pion de la vôtre, & en ce cas il auroit été forcé de prendre votre Pion, & vous auriez repris son Fou de votre Cavalier qu'il n'auroit osé reprendre de sa Dame, parce qu'elle étoit ensuite perdue par un échec à la découverte de votre Fou.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

23.

N. la Dame donne *échec*.

B. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.

24.

N. la Tour prend le Fou (o).

B. la Tour reprend la Tour.

25.

N. la Dame, à la quatrième case du Fou de son Roi.

B. la Dame, à la quatrième case de son Roi (p).

26.

N. la Dame prend la Dame.

B. le Chevalier reprend la Dame.

27.

N. la Tour, à la quatrième case du Fou du Roi blanc.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

28.

(o) Il prend le Fou de votre Roi pour sauver le Pion de la Tour du sien, d'autant plus que ce Fou l'incommode plus que toutes vos autres Pièces; & ensuite pour mettre sa Dame sur la Tour qui couvre votre Roi.

(p) Ayant l'avantage d'une Tour pour un Fou à la fin d'une partie, c'est votre avantage de changer de Dame, d'autant plus qu'à-présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer, ainsi vous le forcez de prendre pour éviter le *mat* à son Roi.

28.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
 B. la Tour de la Dame, à la troisième case du
 Chevalier de son Roi.

29.

N. le Chevalier, à la quatrième case du Fou
 de sa Dame.
 B. le Chevalier, à la troisième case du Roi
 noir.

30.

N. le Chevalier prend le Chevalier.
 B. le Pion reprend le Chevalier.

31.

N. la Tour, à la troisième case du Fou de
 son Roi.
 B. la Tour du Roi, à la case de sa Dame.

32.

N. la Tour prend le Pion.
 B. la Tour du Roi, à la seconde case de la
 Dame noire, & gagne la partie (q).

(q) Toute autre chose que votre Adversaire eût joué, il
 ne pouvoit vous empêcher de doubler vos Tours, à-moins
 de perdre son Fou, ou de vous laisser faire une Dame a-
 vec votre Pion.



I. R E N V O I

DE LA TROISIEME PARTIE,

Commencant au troisieme Coup.

3.
N OIR, le Pion de la Dame, deux pas.
 BLANC, le Pion du Fou du Roi,
 deux pas.

4.
 N. le Pion de la Dame prend le Pion (a).
 B. le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

5.
 N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case
 du Chevalier du Roi blanc.
 B. le Pion de la Dame, un pas.

6.
 N. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
 B. le Fou du Roi, à la quatrième case du
 Fou de la Dame.

7.
 N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
 B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

8.

(a) Si au-lieu de prendre ce Pion il prend celui du
 Fou de votre Roi, vous devez pousser en avant le Pion
 de votre Roi sur son Cavalier, & ensuite reprendre son
 Pion avec le Fou de votre Dame.

8.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

B. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi.

9.

N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (b).

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

10.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

B. le Roi roque.

11.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de sa Tour.

B. le Fou donne *échec*.

12.

N. le Fou couvre l'*échec*.

B. le Fou prend le Fou.

13.

N. la Dame reprend le Fou.

B. le Pion de la Dame, un pas.

14.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (c).
B.

(b) Il joue ce Pion deux pas, pour éviter d'avoir un Pion doublé sur la ligne de la Tour de son Roi, ce qu'il ne pouvoit éviter, en poussant sur son Cavalier le Pion de votre Tour Royale, & le prenant ensuite du Fou de votre Dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

(c) Il joue ce Pion pour couper la communication à

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

15.

N. le Pion du Fou de la Dame prend en passant.

B. le Pion de la Tour reprend le Pion.

16.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

17.

N. le Fou, à la seconde case de son Roi.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Fou de son Roi (*d*).

18.

N. le Chevalier du Roi, à sa case.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case du Chevalier du Roi noir.

19.

N. la Tour du Roi, à sa seconde case.

B.

vos Pions. Mais vous l'évitez en poussant immédiatement le Pion du Chevalier de votre Dame sur son Chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force votre Adversaire à prendre le Pion en passant, ce qui rejoint tous vos Pions & les rend invincibles.

(*d*) Il semble que ce Cavalier soit de peu de conséquence; c'est cependant celui qui donne le coup de jarnac, ou (pour ne point parler avec figure) le coup décisif à la partie; parce qu'il tient les Pièces de votre Adversaire renfermées, jusqu'à ce que le *mat* soit prêt, comme on va le voir.

B. le Pion du Roi, un pas.

20.

N. la Dame, à la seconde case de son Chevalier.

B. le Pion de la Dame, un pas.

21.

N. le Fou du Roi, à sa troisième case,

B. la Tour du Roi prend le Pion.

22.

N. le Roi rocque.

B. la Tour du Roi prend le Chevalier de la Dame noire.

23.

N. le Pion reprend la Tour.

B. la Tour de la Dame prend le Pion.

24.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

B. la Tour donne *échec*.

25.

N. le Roi se retire.

B. la Tour, à la seconde case du Fou de la Dame noire.

26.

N. la Dame, à la quatrième case de son Chevalier.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de sa Tour.

27.

N. la Dame, à la quatrième case du Fou de son Roi.

C 5

B.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de son Fou.

28.

N. la Dame prend le Chevalier, ne pouvant faire mieux.

B. le Fou donne échec.

29.

N. le Roi se retire.

B. le Chevalier donne échec & mat.



I L R E N V O I

Au sixième Coup.

6.

N OIR, le Roi roque.
BLANC, le Pion du Fou du Roi, un pas.

7.

N. le Pion de la Dame, un pas.
B. la Dame, à la troisième case du Fou de son Roi.

8.

N. le Pion de la Dame prend le Pion.
B. le Pion de la Dame reprend le Pion.

9.

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

10.

N. la Dame, à sa troisième case.
B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

11.

11.

N. le Chevalier du Roi, à la case de son Roi.
B. le Fou du Roi, à la quatrième case du
Fou de sa Dame.

12.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. la Dame, à la quatrième case de la Tour
du Roi noir.

13.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux
pas.
B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

14.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. le Fou prend le Pion du Fou du Roi.

15.

N. le Roi, à la case de sa Tour.
B. le Fou de la Dame prend le Pion de la
Tour du Roi noir.

16.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case
de son Fou.
B. la Dame, à la quatrième case de la Tour
de son Roi, & gagne ensuite la partie.

I I I. R E N V O I

DE LA TROISIEME PARTIE,

Commengant sur le dixième Coup.

10.

NOIR, le Roi rocque du côté de sa Dame.
BLANC, le Roi rocque du côté de sa
 Tour.

11.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

12.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.
B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

13.

N. la Tour de la Dame, à la case du Chevalier de son Roi.
B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

14.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas (a).

15.

(a) Lorsque le Roi se trouve derrière deux ou trois Pions qui n'ont pas encore joué, & que votre Adversaire vient les attaquer pour les rompre, & tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre Roi, il faut se garder d'en pousser aucun que vous n'y soyez forcé. Comme, par

15.

N. le Fou prend le Chevalier.

B. la Dame reprend le Fou.

16.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.

17.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

18.

N. le Fou, à la seconde case du Fou de sa Dame.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

19.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

B. la Tour du Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.

20.

N. la Tour du Roi, à sa quatrième case.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

21.

N. le Pion de la Dame, un pas.

B. le Pion du Roi, un pas.

22.

par exemple, ce seroit jouer très-mal que de pousser le Pion de la Tour de votre Roi sur son Fou; parce qu'en ce cas il gagneroit l'attaque sur vous, en prenant votre Chevalier avec son Fou, & feroit ensuite une ouverture sur votre Roi, en poussant le Pion du Chevalier de son Roi, ce qui vous feroit perdre la partie.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

5.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (c).

B. le Pion du Roi, un pas (d).

6.

N. le Pion de la Dame, un pas (e).

B.

Roi à la seconde case de son Roi, vous deviez en ce cas pousser le Pion de votre Roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du Fou de votre Roi.

(c) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût joué le Fou de sa Dame à la troisième case de son Roi, vous auriez dû jouer le Fou de votre Roi à la troisième case de sa Dame, & la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du sixième coup de la seconde partie. (Voyez pag. 17.) Mais s'il eût attaqué votre Dame avec le Pion du Fou de la sienne, il perdroit de suite la partie, parce que le Pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa Dame reste en arrière. Voyez à ce sujet la Remarque (1) au dix-huitième coup de la troisième Partie. Un renvoi au cinquième coup de cette Partie vous en éclaircira encore mieux.

(d) C'est une Règle générale, qu'il faut éviter de changer le Pion de votre Roi pour le Pion du Fou du Roi de votre Adversaire, à moins que vous n'y soyez forcé par des incidens qui le rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque. Il est bon d'observer également la même Règle à l'égard du Pion de votre Dame pour le Pion du Fou de la sienne; parce qu'il est certain (comme je l'ai dit ailleurs) que le Pion du Roi, & celui de la Dame, valent mieux que tout autre Pion, puisqu'en occupant le centre ils empêchent mieux les Pièces de votre Adversaire de battre sur vous.

(e) Si au-lieu de pousser le Pion, il eût pris celui de votre Roi, vous deviez en ce cas prendre la Dame, & ensuite le Pion, parce qu'en l'empêchant de roquer vous conservez l'attaque sur lui, & par conséquent l'avantage du jeu. Mais s'il jouoit sa Dame à la seconde case de son Fou, un second renvoi sur ce sixième vous instruira de la suite de la partie.

B. la Dame, à la seconde case du Fou de son Roi.

7.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

8.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de sa Dame.

9.

N. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

10.

N. la Dame, à la troisième case de son Chevalier.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

11.

N. le Fou du Roi prend le Chevalier.

B. le Pion reprend le Fou (f).

12.

(f) Lorsqu'on se trouve deux Corps de Pions séparés du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui est le plus fort; mais si vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de Pions que vous pourrez, ayant déjà observé que les Pions du centre sont les meilleurs & les plus forts: cet avis vous doit servir de règle générale.

D

12.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

13.

N. le Roi rocque du côté de sa Tour.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

14.

N. la Dame, à la seconde case de son Fou (g).

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

15.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas (b).

16.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

17.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

B. le Roi rocque du côté de sa Dame (i).

18.

(g) Sa Dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses Pions & les pousser sur vous.

(b) Vous poussez ce Pion pour embarrasser d'autant mieux son jeu. Le Pion de la Tour de votre Roi qui doit ensuite le suivre, sera toujours en état de faire une ouverture sur son Roi, aussitôt que vos Pièces seront prêtes à former votre attaque; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

(i) Vous rocquez du côté de votre Dame pour avoir ve-

tre

18.

N. le Pion prend le Pion.
B. le Fou reprend le Pion.

19.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case du Fou de sa Dame.
B. le Pion de la Tour du Roi, un pas (k).

20.

N. le Chevalier prend le Fou du Roi.
B. la Tour reprend le Cavalier.

21.

N. le Fou de la Dame, à la seconde case du Fou de son Roi (l).
B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

22.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas (m).

B.

tre attaque d'autant plus libre à votre droite; mais si au lieu de roquer vous preniez le Pion qui vous est offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en ce cas le Pion de la Dame avec celui de son Fou, se réunissant, se trouveroient de front, & incommoderoient beaucoup vos Pièces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des Pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelque avantage.

(k) Si vous eussiez pris le Chevalier avec le Fou de votre Dame, vous seriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter, en ne prenant point le Pion qui vous étoit offert.

(l) Il joue ce Fou pour replacer le Pion du Chevalier de son Roi en cas qu'il soit pris.

(m) Il joue ce Pion pour attaquer le Chevalier qui cou-

B. la Tour de la Dame, à la troisième case de la Tour de son Roi.

23.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
B. le Pion du Roi, un pas.

24.

N. le Fou, à la case de son Roi (n).
B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.

25.

N. le Fou reprend le Pion.
B. la Tour prend le Pion de la Tour du Roi noir.

26.

N. le Fou reprend la Tour.
B. la Tour du Roi prend le Fou.

27.

N. le Roi reprend la Tour.
B. la Dame donne *échec* à la quatrième case de la Tour de son Roi.

28.

N. le Roi, à la place de son Chevalier n'ayant d'autre place.
B. la Dame donne *échec & mat* (o).

I.

...votre Roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre Pion, il perdoit également.

(n) Si au lieu de retirer ce Fou il prend le Pion, il perd également.

(o) Il faut observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le Roi avec deux ou trois Pions, la partie est absolument gagnée.

I. R E N V O I ,

De la quatrième Partie , au cinquième Coup.

5.

N O I R, le Pion du Fou de la Dame, un pas.

B L A N C, le Fou du Roi donne *échec*.

6.

N. le Fou couvre l'*échec*.

B. le Fou prend le Fou.

7.

N. la Dame reprend le Fou.

B. la Dame, à sa troisième case.

8.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

9.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case du Chevalier de la Dame blanche.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.

10.

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

11.

N. le Fou du Roi, à sa troisième case.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de la Dame noire.

12.

N. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier (a).

B. le Pion du Roi reprend le Chevalier (b).

13.

N. le Chevalier, à la seconde case de son Roi.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

14.

N. le Roi rocque du côté de sa Tour.

B. la Dame, à sa troisième case.

15.

N. la Tour du Roi, à la case de son Roi.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou (c).

16.

(a) Par ce changement il met le Pion de sa Dame à couvert de l'attaque de vos Tours, cependant le Pion de votre Roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(b) Si au lieu de reprendre avec le Pion de votre Roi, vous eussiez repris avec celui du Fou de votre Dame, il auroit toujours eu le pouvoir de rompre vos Pions en poussant celui du Fou de son Roi sur celui de votre Roi, ce qui auroit inmanquablement causé la séparation de vos Pions.

(c) Souvent il vaut mieux jouer le Roi que de rocquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des Pions de ce côté. Au reste si dans le cas présent vous eussiez rocqué du côté de votre Dame, le Fou de l'Adversaire, dont la ligne est toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle en jouant son Roi, de
le

16.

N. le Chevalier, à la quatrième case du Fou de son Roi.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

17.

N. le Chevalier, à la quatrième case de la Dame blanche.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

18.

N. le Chevalier prend le Chevalier.

B. le Roi reprend le Chevalier.

19.

N. le Fou prend le Pion du Chevalier de la Dame.

B. la Tour de la Dame attaque le Fou.

20.

N. le Fou se retire à sa troisième case.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

21.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

B. de-même.

22.

N. le Fou, à la seconde case du Chevalier de son Roi.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

23.

le poster toujours dans un endroit, ou ligne, dont l'Adversaire tient un Pion; parce que votre Roi est mieux à couvert des embuches des Tours par ce moyen.

23.

N. la Tour du Roi, à la seconde case de son Roi.

B. la Tour du Roi, à la quatrième case.

24.

N. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.

B. le Fou, à la seconde case de sa Dame.

25.

N. la Tour du Roi, à la quatrième case du Roi blanc.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.

26.

N. le Pion de la Tour reprend le Pion.

B. la Tour de la Dame, à la case de la Tour de son Roi.

27.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

B. le Fou, à la troisième case du Fou de sa Dame.

28.

N. la Tour donne *échec*.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.

29.

N. la Tour prend la Dame.

B. la Tour donne *échec & mat* à la case de la Tour du Roi noir.



I L R E N V O I

Sur le sixième Coup de la quatrième Partie.

6.

N O I R, la Dame, à la seconde case de son Fou.

B L A N C, le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

7.

N. le Pion de la Dame prend le Pion.

B. le Pion reprend le Pion.

8.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

B. la Dame, à la quatrième case de la Dame noire.

9.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

10.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case du Chevalier de la Dame blanche.

B. la Dame, à sa case.

11.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

D 5

12.

12.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi.

B. le Roi rocque.

13.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

B. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

14.

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Chevalier.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case du Fou du Roi noir.

15.

N. le Chevalier du Roi, à sa case.

B. le Fou de la Dame prend le Fou.

16.

N. la Dame reprend le Fou.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

17.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

18.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

B. la Dame, à la quatrième case de la Dame noire.

1.

19.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de son Roi.

B. la Dame, à la troisième case de la Dame noire.

20.

N. le Fou de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

B. le Pion du Roi, un pas.

21.

N. le Fou de la Dame, à sa troisième case.

B. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame.

22.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

B. la Dame donne *échec* à la seconde case de la Dame noire.

23.

N. le Fou prend la Dame.

B. le Pion reprend le Fou en donnant *échec*.

24.

N. le Roi, à la case de sa Dame.

B. le Chevalier donne *échec & mat* à la troisième case du Roi noir.

I.

Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manières, le noir doit toujours perdre si vous avez soin de ne point souffrir d'obstruction au Fou de votre Roi.



I, G A M B I T,

DANS LEQUEL IL Y AURA

S E P T R E N V O I S,

*Deux au quatrième, le troisième au cinquième,
le quatrième au sixième, le cinquième au septième,
le sixième au septième Coup du Noir,
& le dernier au huitième Coup.*

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion du Roi prend le Pion.

3.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case
de son Fou.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

4.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou
de sa Dame (a).

N.

(a) Si avant de jouer ce Fou vous eussiez poussé le
Pion de la Tour de votre Roi deux pas, votre Adversaire
auroit, en rependant le Pion du Gambit, regagné l'atta-
que

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Chevalier (b).

5.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas (c).
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (d).

6.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion de la Dame, un pas (e).

7.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (f).

8.

que sur vous, avec une meilleure situation de jeu; ainsi l'avantage passoit alors de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier renvoi sur ce coup.

(b) Si au-lieu de jouer ce Fou il eût poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur le vôtre, un second renvoi vous instruirait de la manière de continuer votre attaque en ce cas.

(c) Vous jouez à-présent ce Pion pour lui faire avancer celui de la Tour de son Roi, & par ce moyen renfermer ou empêcher la sortie du Chevalier de son Roi, ce qui ne pourroit se faire sans qu'il ne perde son Pion.

(d) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur votre Chevalier, vous verrez par un troisième renvoi sur ce cinquième Coup, de quelle manière il faudroit suivre la partie.

(e) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût poussé celui du Fou de sa Dame, vous devez en ce cas pousser celui de votre Roi, pour pouvoir prendre en passant celui de sa Dame, en cas qu'il eût voulu le pousser sur le Fou de votre Roi. C'est ce qui fera le sujet d'un quatrième renvoi. Il est bon d'avertir ici pour règle générale, que dans l'attaque des Gambits le Fou du Roi est la meilleure Pièce, & le Pion du Roi le meilleur Pion.

(f) Si au-lieu de jouer ce Pion il eût joué le Fou de sa Dame, soit à la troisième case de son Roi, ou à la qua-

trième

N. le Pion prend le Pion.

20.

B. le Fou du Roi prend le Chevalier noir.

N. le Fou de la Dame prend le Chevalier.

21.

B. le Chevalier prend le Fou.

N. le Pion reprend le Chevalier.

22.

B. le Fou, à la seconde case du Fou du Roi
noir.

N. la Tour, à la case du Fou de son Roi.

23.

B. la Tour prend le Pion.

N. le Roi, à la seconde case du Fou de sa
Dame.

24.

B. le Roi, à la seconde case de sa Dame (k).

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

25.

B. le Fou, à la quatrième case de la Tour
du Roi noir.

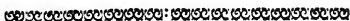
N. la Tour prend la Tour.

26.

(k) Si au-lieu de jouer votre Roi pour le faire agir vous eussiez poussé le Pion du Fou de votre Dame, vous perdriez la partie; parce que votre Adversaire, en poussant le Pion du Fou de sa Dame, vous auroit forcé de prendre le Pion de sa Dame, ou de laisser prendre celui de la vôtre, & ensuite il auroit attaqué avec son Chevalier votre Tour & votre Fou.

26.

B. le Fou reprend la Tour (1).
N.



I. R E N V O I ,

Sur le premier Gambit.

4.

BLANC, le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
NOIR, le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Roi noir.
N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

6.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.
N. la Tour du Roi, à sa seconde case.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.

N.

(1) Le Fou ayant repris la Tour, il est visible que la partie est remise, à-moins d'une faute des plus grossières. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué & bien défendu, n'est jamais une partie décisive de côté ni d'autre. Il est vrai que celui qui donne le Pion, a le plaisir d'avoir toujours l'attaque, & l'espérance de gagner; ce qu'il feroit indubitablement, si le Défenseur ne jouoit pas régulièrement les dix ou douze premiers coups.

E

N. le Pion de la Dame, un pas.

8.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

9.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

10.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.

N. le Pion du Roi, un pas, attaquant la Dame blanche.

11.

B. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion.

N. le Pion du Chevalier du Roi reprend le Pion.

12.

B. la Dame prend le Pion.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

13.

B. la Dame, à la troisième case de son Roi.

N. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Tour.

14.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Fou de son Roi.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

15.

15.

B. le Fou de la Dame, à la seconde case de sa Dame (a).

N. le Fou du Roi prend le Chevalier.

16.

B. la Dame reprend le Fou.

N. le Pion de la Dame, un pas.

17.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N. le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi.

18.

B. le Chevalier, ou le Fou prend le Chevalier.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (b).

(a) Si au-lieu de jouer ce Fou vous eussiez poussé le Pion de votre Roi, votre Adversaire le gagnait toujours en sortant sur lui le Chevalier de sa Dame.

(b) Ce même Pion prend ensuite le Chevalier, & doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premières parties, n'ont pas besoin d'instruction pour la finir, & la gagner; ce dernier Pion devenu à-présent Pion Royal, soutenu comme il est, & avancé à la tête de ses camarades, vaut une des meilleures Pièces; ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce renvoi.



I I. R E N V O I

SUR LE PREMIER GAMBIT,

Au quatrième Coup.

4.

B LANC, le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

N OIR, le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Roi noir.

N. la Dame donne *échec*.

6.

B. le Roi, à la case de son Fou.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.

N. le Pion de la Dame, un pas.

8.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N. le Pion du Roi, un pas.

9.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. la Dame donne *échec*.

10.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.
N. la Dame donne *échec*.

11.

B. le Roi, à sa troisième case.
N. le Chevalier du Roi, à sa case (a).

12.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case
du Fou de son Roi.
N. le Fou du Roi, à la troisième case de sa
Tour.

13.

B. le Fou du Roi, à sa case attaque la Dame
& la force.
N. la Dame prend la Tour ne pouvant faire
mieux.

14.

B. le Fou du Roi donne *échec*, & prend ensuite
la Dame (b).
N.

(a) Il joue ce Chevalier à sa case pour faire place au
Fou de son Roi, afin d'attaquer ensuite votre Roi, étant,
dans sa situation, son meilleur coup.

(b) Je n'ai pas besoin d'aller plus loin dans cette Par-
tie, puisqu'il est assez évident que le Blanc doit gagner.

III. R E N V O I

Sur le cinquième Coup du Noir.

5.
BLANC, le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
NOIR, le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

6.
B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.
N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

7.
B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou du Roi, un pas.

8.
B. le Fou de la Dame prend le Pion.
N. le Pion de la Dame, un pas.

9.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Pion prend le Chevalier (a).

10.
B. le Pion reprend le Pion.
N. le Chevalier du Roi, à sa case.

II.

(a) Si avant de faire place à sa Dame en jouant son Pion, il eût pris votre Cavalier, il auroit fallu reprendre avec le Fou.

11.

B. la Dame, à la troisième case de son Chevalier.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

12.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de la Dame.

N. la Dame, à la case du Fou de son Roi.

13.

B. le Roi roque du côté de sa Tour.

N. Perd la partie (b).



I V. R E N V O I ,

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le sixième Coup.

6.

B LANC, le Pion de la Dame, deux pas.

N OIR, le Pion du Fou de la Dame, un pas (a).

7.

(b) S'il joue la Dame pour éviter la découverte de votre Tour sur elle, il perd son Cavalier, outre qu'il aura mauvais jeu; & s'il joue son Cavalier, il perd la Dame. Il est visible que de l'une ou de l'autre manière il perd la partie.

(a) Il joue ce Pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec le Pion de sa Dame le Fou de votre Roi, ce que vous prévenez en poussant le Pion de votre Roi.

E 4.

7.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

8.

B. le Fou, à la troisième case du Chevalier de la Dame.

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

9.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

10.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de la Dame (b).

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de la Tour.

11.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de son Roi.

N. la Dame, à la troisième case de son Chevalier, ou tout ce qu'il voudra, il perd la partie.

12.

B. le Chevalier donne *échec* à la troisième case de la Dame noire.

V.

(b) Ce Chevalier qui ne paroît en rien, est cependant le corps de réserve qui va gagner la partie sans que l'Adversaire puisse l'éviter; c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer ses Pions de manière qu'ils puissent arrêter l'entrée des Chevaliers dans le jeu.

V. R E N V O I,
DU PREMIER GAMBIT,

Au septième Coup du Noir.

7.

BLANC, le Pion du Fou de la Dame, un pas.

NOIR, le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

8.

B. la Dame, à la troisième case de son Chevalier.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case de la Tour de son Roi (a).

9.

B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.

N. le Pion de la Tour reprend le Pion.

10.

B. la Tour du Roi prend le Fou.

N. la Tour reprend la Tour.

11.

B. le Fou du Roi prend le Pion en donnant échec au Roi & à la Tour, gagne une Pièce, & par conséquent la partie.

V I.

(a) Si au-lieu de jouer ce Fou il soutenoit avec sa Dame le Pion du Fou de son Roi, vous prendriez alors le Pion du Chevalier de sa Dame & ensuite sa Tour.

V I. R E N V O I,

DU PREMIER GAMBIT,

Sur le septième Coup du Noir.

7.

BLANC, le Pion du Fou de la Dame, un pas.**N**OIR, le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

8.

B. le Fou du Roi prend le Fou.**N.** le Pion reprend le Fou.

9.

B. la Dame, à la troisième case de son Chevalier.**N.** la Dame, à la case de son Fou, pour garder les deux Pions attaqués.

10.

B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.**N.** le Pion de la Tour reprend le Pion.

11.

B. la Tour du Roi prend la Tour.**N.** le Fou prend la Tour.

12.

B. le Chevalier du Roi prend le Pion.**N.** le Roi, à sa seconde case.

13.

13.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

15.

B. le Roi rocque.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

16.

B. la Tour, à la case de la Tour de son Roi.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

17.

B. la Tour prend le Fou.

N. la Dame reprend la Tour.

18.

B. la Dame prend le Pion du Roi & donne échec.

N. le Roi se retire où il veut étant *mat* sur l'une ou l'autre case, où il peut aller.



SEPTIEME ET DERNIER

R E N V O I.

Du premier Gambit, sur le huitième Coup.

8.

BLANC, la Dame, à la seconde case de son Roi.

NOIR, le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

9.

B. le Fou du Roi prend le Fou.

N. le Pion reprend le Fou.

10.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Pion de la Dame prend le Pion (a).

11.

B. le Pion de la Dame reprend le Pion.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame (b).

12.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. de-même.

13.

(a) Si au-lieu de prendre il eût poussé ce même Pion, il auroit fallu jouer votre Dame à sa troisième case, pour lui donner *échec* le coup suivant, ce qui vous gagneroit la partie.

(b) Si au-lieu de jouer ce Chevalier il eût joué toute autre chose, vous deviez jouer celui de votre Dame pour lui donner *échec* deux coups après. Voyez le douzième Coup du quatrième renvoi de cette partie.

13.

B. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion (c).

N. le Pion prend le Chevalier.

14.

B. la Dame reprend le Pion.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

15.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

N. le Roi rocque.

16.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas, pour empêcher le Chevalier noir d'avancer.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

17.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à sa troisième case.

18.

B. le Fou, à la troisième case de son Roi.

N.

(c) Dans l'attaque du Gambit, il faut observer que si votre Adversaire (avant qu'il ait rocqué) pousse le Pion du Chevalier de son Roi sur votre Chevalier Royal posé sur la troisième case du Fou de votre Roi, il faut le laisser prendre, pour ne point vous laisser détourner de votre attaque, à-moins que vous ne puissiez l'avancer à la quatrième case de son Roi, ou de son Chevalier; parce qu'alors vous faites la guerre au Pion du Fou de son Roi.

78.

L' A N A L Y S E

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

19.

B. le Fou, à la quatrième case du Fou de la Dame noire.

N. la Dame, à la seconde case de son Fou.

20.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Fou du Roi, à sa case.

21.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

N. le Fou prend le Fou.

22.

B. le Pion reprend le Fou.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

23.

B. le Chevalier donne échec.

N. le Roi se retire.

24.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Chevalier.

N. le Chevalier de la Dame prend le Pion.

25.

B. le Chevalier prend le Pion du Chevalier de la Dame.

N. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier.

26.

26.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.
 N. le Roi, à la case de la Tour de sa Dame.

27.

B. la Tour prend le Chevalier.
 N. la Dame, à la case de son Fou.

28.

B. la Tour du Roi, à sa seconde case.
 N. la Tour de la Dame, à la seconde case
 de sa Dame.

29.

B. la Tour du Roi, à la seconde case du Che-
 valier de sa Dame.
 N. la Tour du Roi, à sa seconde case.

30.

B. la Dame prend le Pion du Fou de la Da-
 me noire.
 N. la Dame prend la Dame.

31.

B. la Tour de la Dame donne *échec & mat*.





I I. G A M B I T,

DANS LEQUEL ILY AURA

QUATRE RENVOIS,

Deux au quatrième Coup, le troisième au neuvième Coup, & le quatrième au onzième Coup.

1.

B LANC, le Pion du Roi, deux pas.
N NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion prend le Pion.

3.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.
N. la Dame donne échec.

4.

B. le Roi, à la case de son Fou.
N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas (a).

5.

(a) Le Noir ayant deux autres façons de jouer, je fais deux renvois sur ce même coup; le premier en lui faisant jouer le Fou de son Roi à la quatrième case du Fou de sa Dame; & le second, en lui faisant pousser un Pas le Pion de sa Dame.

5.
B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

N. la Dame, à la quatrième case de la Tour de son Roi (b).

6.
B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Pion de la Dame, un pas.

7.
B. le Pion du Fou de la Dame, un pas (c).
N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

8.
B. le Roi, à la seconde case de son Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troisième case du Fou de son Roi (d).

9.

(b) Il y a trois endroits où il peut jouer sa Dame, mais il n'y a que celui-là de bon; car s'il la retirait à la troisième case de la Tour, vous attaqueriez le Pion du Fou de son Roi avec votre Chevalier Royal en le jouant à la quatrième case du Roi noir, & vous gagneriez une Tour; & s'il plaçoit sa Dame à la quatrième case du Chevalier de votre Roi, vous lui donneriez *échec* de votre Fou en prenant son Pion. S'il reprend votre Fou vous donnez *échec* au Roi & à la Dame avec votre Cavalier, & la partie est décidée.

(c) Il est de conséquence dans les Gambits de jouer ce Pion pour pouvoir ensuite placer votre Dame à la troisième case de son Chevalier, surtout lorsqu'il sort le Fou de sa Dame sans attaquer une de vos Pièces; vous tenez en ce cas votre Adversaire extrêmement embarrassé. Voyez le *cinquième* & le *sixième* Renvoi du premier Gambit.

(d) Si au-lieu de jouer ce Cavalier il eut pris celui de votre Roi, vous verrez par un troisième renvoi la manière de poursuivre alors la partie.

F

9.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.
N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

10.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Fou prend le Chevalier.

11.

B. la Dame prend le Fou.
N. la Dame prend la Dame (e).

12.

B. le Roi reprend la Dame (f).
N. le Pion du Chevalier du Roi donne *échec*.

13.

B. le Roi prend le Pion du Roi noir.
N. le Fou du Roi donne *échec* à la troisième case de sa Tour.

14.

(e) Si au-lieu de prendre votre Dame il donnoit *échec* de son Chevalier, un quatrième renvoi vous fera voir comment il perdoit la partie.

(f) J'avois donné pour règle générale d'unir le Pion du Fou de votre Roi à celui du Roi; mais comme il n'y a point de règles sans exceptions, vous en trouvez ici une qui est fondée sur deux raisons; la première, qu'en reprenant du Roi, vous gagnez un Pion sans que votre Adversaire puisse l'éviter: & en second lieu, il faut se ressouvenir que le Roi n'a pas beaucoup à craindre quand il n'y a plus de Dames sur le jeu: il est donc nécessaire en ce cas de mettre le Roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre Pièce, comme on pourra le voir par la suite de cette partie.

14.

B. le Roi, à la quatrième case du Fou du Roi noir.

N. le Fou du Roi prend le Fou de la Dame blanche.

15.

B. la Tour du Roi reprend le Fou.

N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

16.

B. le Chevalier, à la seconde case de sa Dame.

N. le Roi, à sa seconde case.

17.

B. la Tour du Roi, à la case du Fou de son Roi.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

18.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

19.

B. le Fou, à la troisième case du Chevalier de sa Dame.

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

20.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Pion prend le Pion.

21.

B. le Pion de la Dame reprend le Pion.

F 2

N

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de sa Dame.

22.

B. le Chevalier, à la quatrième case de son Roi (g).

N. le Chevalier de la Dame, à sa troisième case.

23.

B. le Chevalier, à la troisième case du Fou du Roi noir.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame (b).

24.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. la Tour de la Dame, à la troisième case de sa Dame (i).

25.

B. le Pion prend le Pion en donnant échec de la Tour.

N. le Roi prend le Pion.

26.

B. le Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

N.

(g) Vous auriez mal joué si vous eussiez pris son Chevalier avec votre Fou, parce qu'en reprenant de son Pion, ce Pion empêchoit la marche & le progrès de votre Chevalier : il étoit donc nécessaire d'avancer premièrement votre Chevalier, pour n'avoir point de Pièces inutiles.

(b) S'il eût pris votre Chevalier, vous le repreniez du Pion, & ensuite vous attaquiez le Pion du Fou de son Roi, en jouant la Tour de votre Dame à la seconde case de son Roi.

(i) S'il eût pris le Pion au-lieu de jouer la Tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdoit le Pion du Fou de sa Dame.

N. le Roi, à la seconde case de son Chevalier, pour éviter l'*écbec* à la découverte.

27.

B. le Chevalier prend le Pion de la Tour du Roi & donne *écbec*.

N. le Roi, à la seconde case de sa Tour.

28.

B. la Tour du Roi donne *écbec*.

N. le Roi, à la case de son Chevalier.

29.

B. la Tour du Roi, à la seconde case du Chevalier de la Dame noire.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame (k).

30.

B. la Tour prend le Chevalier de la Dame noire, & gagne tout de suite la partie.

(k) Si au-lieu de jouer la Tour il joue son Roi, vous donnez *écbec* à la case du Chevalier de sa Dame, & que vous preniez ensuite la Tour de son Roi, ce qui vous suffira pour gagner. Il est bon d'observer ici, que le gain de cette partie par le Blanc est forcé uniquement, parce que le Roi étoit posté de manière à pouvoir toujours agir & servir autant que la meilleure Pièce du Jeu.



I. R E N V O I

DU SECOND GAMBIT,

Sur le quatrième Coup du Noir.

4.

BLANC, le Roi, à la case de son Fou.
NOIR, le Fou du Roi, à la quatrième
 case du Fou de sa Dame.

5.

B. le Pion de la Dame, deux pas.
N. le Fou du Roi, à la troisième case du
 Chevalier de sa Dame.

6.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case
 de son Fou.
N. la Dame, à la quatrième case du Cheva-
 lier du Roi blanc.

7.

B. le Fou du Roi prend le Pion du Fou du
 Roi noir, & donne *échec*.
N. le Roi; à la case de son Fou, parce que
 s'il reprend il perd sa Dame.

8.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. la Dame, à la troisième case du Chevalier
 du Roi blanc.

9.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième
 case de son Fou.

N.

N. le Roi prend le Fou (a).

10.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de son Roi.

N. la Dame, à la troisième case du Chevalier de son Roi, n'ayant d'autre place.

11.

B. le Chevalier du Roi donne *échec* au Roi & à la Dame, & gagne la partie.



I I. R E N V O I

DU SECOND GAMBIT,

Commencant au quatrième Coup du Noir.

4.

BLANC, le Roi, à la case de son Fou.
NOIR, le Pion de la Dame, un pas.

5.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

6.

(a) Si le Roi noir ne prend pas le Fou, cela revient toujours au même, sa Dame ne pouvant plus se sauver dans aucun endroit.

6.

B. le Pion de la Dame, deux pas.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

7.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. la Dame, à la quatrième case de la Tour de son Roi (a).

8.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.¹

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (b).

9.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.

N. le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi blanc (c).

10.

B. le Pion reprend le Fou.

N.

(a) S'il prend le Chevalier de votre Roi au-lieu de retirer la Dame, vous reprenez de la Dame, & ensuite poussant le Pion du Chevalier de votre Roi un pas, la situation de votre jeu deviendra très-bonne.

(b) Si au-lieu de jouer le Pion de la Tour, il eût joué celui du Fou de son Roi, vous deviez alors prendre son Cavalier avec le Fou de votre Roi, & ensuite, jouant le Chevalier de votre Dame à la quatrième case de la siennne, vous auriez encore eu une situation très-avantageuse pour le gain de la partie.

(c) S'il eût retiré la Dame, où joué toute autre Pièce, vous deviez toujours prendre le Pion du Chevalier de son Roi avec le Pion de votre Tour; étant nécessaire d'observer que dans l'attaque des Gambits, lorsqu'on peut séparer les Pions du côté du Roi de l'Adversaire, on a toujours l'avantage sur lui.

N. la Dame, à la troisième case du Chevalier de son Roi.

11.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.

N. la Dame reprend le Pion.

12.

B. le Chevalier, à la seconde case de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

13.

B. le Chevalier prend le Pion noir.

N. la Dame, à sa case.

14.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

N. le Chevalier de la Dame, à sa troisième case.

15.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N. la Dame, à sa seconde case.

16.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

N. le Roi rocque.

17.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.

18.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

F. 5

N.

N. le Chevalier de la Dame, à la case de son Fou.

19.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

20.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

N. le Pion prend le Pion.

21.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le Pion du Fou de sa Dame.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

22.

B. la Dame, à la troisième case de son Chevalier.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

23.

B. le Fou du Roi prend le Pion.

N. la Dame, à la seconde case de son Fou.

24.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Chevalier.

25.

B. le Fou du Roi, à la troisième case du Fou de la Dame noire.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de sa Dame.

26.

26.

B. le Chevalier , à la troisiéme case de sa Dame.

N. le Chevalier du Roi , à la quatriéme case de son Roi.

27.

B. le Chevalier prend le Chevalier.

N. le Fou reprend le Chevalier.

28.

B. le Pion du Fou du Roi , un pas.

N. le Fou , à la seconde case du Chevalier de son Roi.

29.

B. le Fou de la Dame , à la quatriéme case de sa Dame.

N. le Fou prend le Fou.

30.

B. le Pion reprend le Fou.

N. la Dame , à la seconde case de son Roi.

31.

B. le Roi , à la troisiéme case de son Fou.

N. la Tour de la Dame , à la case du Chevalier de son Roi.

32.

B. la Tour de la Dame , à la case de son Fou.

N. la Tour de la Dame , à la troisiéme case du Chevalier de son Roi.

33.

B. le Fou , à la seconde case du Chevalier de la Dame noire.

N.

N. la Tour du Roi, à la case de son Chevalier.

34.

B. la Tour prend le Chevalier.

N. la Tour reprend la Tour.

35.

B. le Fou prend la Tour.

N. le Roi reprend le Fou.

36.

B. la Tour donne *échec*.

N. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame,

37.

B. la Dame, à la quatrième case de son Fou.

N. la Dame, à sa seconde case.

38.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas, pour empêcher l'*échec* de la Dame

N. la Tour, à la case du Chevalier de son Roi.

39.

B. la Dame, à la troisième case du Fou de la Dame noire.

N. la Dame prend la Dame (d).

40.

B. le Pion reprend la Dame.

N.

(d) Si la Dame se retire au lieu de prendre la vôtre, en poussant le Pion de votre Roi vous le mattez, ou vous gagnez sa Dame.

N. le Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame.

41.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

42.

B. la Tour, à la case de la Tour de son Roi.

N. de-même.

43.

B. la Tour, à la case du Chevalier de son Roi.

N. la Tour, à sa seconde case.

44.

B. la Tour, à la case du Chevalier du Roi noir.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas (e).

45.

B. la Tour, à la case de la Tour de la Dame noire.

N. le Roi, à la troisième case du Chevalier de sa Dame.

46.

B. la Tour donne échec.

N. le Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame.

47.

B. la Tour donne échec.

N.

(e) Si au-lieu de jouer ce Pion il pousse le Pion de la Tour de son Roi pour aller à Dame, vous verrez par le calcul qu'il sera toujours un coup trop court.

N. le Roi, à la case de sa Dame.

48.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Pion prend le Pion.

49.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Roi, à la case du Fou de la Dame,
pour éviter le *mat* de la Tour.

50.

B. le Pion de la Dame donne *échec*.

N. le Roi, à la case de sa Dame.

51.

B. la Tour donne *échec*, & ensuite pousse à
Dame, & gagne.

N.

On observera sur ce second Renvoi (qui est fort long, & en même tems très-difficile au Blanc, de parvenir à son but) que sans le secours du Roi il n'auroit jamais pu réussir; parce que s'il eût roqué du côté de sa Dame, le Roi se trouvant si éloigné, au-lieu de lui rendre du service, l'auroit plutôt embarrassé.

Il faut aussi se ressouvenir que les secondes cases du Fou sont ordinairement les meilleures, quand le Roi ne roque point.



I I I. R E N V O I

Sur le huitième Coup du second Gambit.

8.

BLANC, le Roi, à la seconde case de son Fou.
NOIR, le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

9.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.
N. le Fou prend le Chevalier.

10.

B. la Dame reprend le Fou.
N. la Dame prend la Dame (a).

11.

B. le Pion reprend la Dame.
N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Chevalier.

12.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

13.

B. la Tour du Roi, à la case de son Chevalier.

N.

(a) S'il n'étoit pas pris la Dame, il auroit falu pousser immédiatement le Pion de la Tour de votre Roi deux pas, pour séparer ses Pions.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de sa Tour.

14.

B. le Fou de la Dame prend le Pion du Gambit.

N. le Fou du Roi prend le Pion de la Dame, & donne *échec*.

15.

B. le Pion prend le Fou.

N. le Pion du Chevalier du Roi prend le Fou.

16.

B. la Tour du Roi, à la seconde case du Chevalier du Roi noir.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

17.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Chevalier de la Dame prend le Pion.

18.

B. le Fou prend le Pion, & donne *échec*.

N. le Roi, à la case de son Fou.

19.

B. la Tour de la Dame, à la case du Chevalier de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

20.

B. le Fou, à la troisième case du Chevalier de sa Dame.

N.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame (b).

21.

B. la Tour du Roi donne *échec* à la seconde case du Fou du Roi noir.

N. le Roi, à sa case.

22.

B. la Tour de la Dame, à la seconde case du Chevalier du Roi noir.

N. le Chevalier du Roi, à la case de son Fou.

23.

B. le Chevalier, à la quatrième case de la Dame noire, & gagne assez visiblement la partie.

N.



I V. R E N V O I ,

Sur le onzième Coup du second Gambit.

11.

BLANC, la Dame prend le Fou.
NOIR, le Chevalier du Roi donne *échec* à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

12.

(b) S'il eût joué toute autre Pièce, vous deviez prendre le Chevalier de son Roi avec la Tour du vôtre, & ensuite lui donner *échec* de la Tour de votre Dame pour prendre la Tour.

G

12.

B. le Roi , à la case de son Chevalier.

N. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion (a).

13.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.

N. le Chevalier du Roi , à la troisième case de son Fou.

14.

B. le Chevalier , à la troisième case de la Tour de sa Dame.

N. la Dame prend la Dame.

15.

B. le Pion reprend la Dame.

N. le Chevalier du Roi , à la quatrième case de sa Tour.

16.

B. la Tour du Roi prend le Pion.

N. le Chevalier du Roi prend le Fou.

17.

B. la Tour reprend le Chevalier.

N. le Pion du Fou du Roi , un pas.

18.

B. le Roi , à la seconde case de son Fou.

N. le Roi rocque.

19.

B. le Fou , à la troisième case du Roi noir.

N.

(a) Si au-lieu de prendre le Pion il eût joué autre chose , vous deviez prendre le Pion du Chevalier de son Roi avec celui de votre Tour.

N. le Fou, à la seconde case de son Roi.

20.

B. la Tour de la Dame, à la case de la Tour de son Roi.

N. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.

21.

B. le Fou prend le Chevalier.

N. la Tour reprend le Fou.

22.

B. la Tour de la Dame, à la troisième case de la Tour du Roi noir.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

23.

B. la Tour du Roi, à la quatrième case du Fou du Roi noir.

N. le Fou, à la case de sa Dame.

24.

B. la Tour du Roi, à la quatrième case de la Tour du Roi noir.

N. le Roi, à la seconde case du Chevalier de sa Dame.

25.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

26.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas (b).

(b) Dans la situation présente votre Adversaire ne pouvant attaquer aucune de vos Pièces, il s'agit d'amener votre Chevalier à la troisième case du Chevalier du Roi noir, pour prendre le Pion de sa Tour, ce qui vous donnera la partie.

III. G A M B I T,

OU IL Y AURA

TROIS RENVOIS,

Un sur le second Coup du Noir, le second au troisième Coup du Noir, & le dernier au onzième Coup du Noir, par lesquels on sera instruit de la manière qu'il faut jouer lorsqu'on refuse de prendre le Pion du Gambit.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion de la Dame, deux pas (a).

3.

B. le Pion du Roi prend le Pion.
N. la Dame prend le Pion (b).

4.

B. le Pion du Fou prend le Pion.

N.

(a) Si au lieu de deux il ne pouvoit ce Pion qu'un seul pas, cela feroit toute une autre partie. Ce doit être le sujet du premier Renvoi sur ce Gambit.

(b) S'il prend le Pion du Fou de votre Roi au lieu de prendre celui de votre Roi avec sa Dame, cela fait encore le sujet d'un autre Renvoi.

DES ÉCHECS. 101

N. la Dame reprend le Pion & donne *échec*.

5.

B. le Fou couvre l'*échec* (c).

N. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

6.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

7.

B. le Pion de la Dame, deux pas.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

8.

B. le Roi rocque.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

9.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

10.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N.

(c) La partie dans cette situation ne peut que paroître entièrement égale de part & d'autre; cependant il faut observer que vous avez de l'avantage, quoiqu'il soit très-pen considérable: la raison en est, qu'à votre aile gauche vous conservez 4 Pions avec celui de votre Dame, pendant que votre Adversaire a les siens divisés 3 par 3, & tous séparés du centre. C'est pourquoi vous êtes, par ce moyen, mieux en état d'empêcher les Pièces de votre Adversaire à se poster dans le milieu de l'Echiquier.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

11.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N. le Roi rocque du côté de sa Tour (d).

12.

B. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir (e).

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

13.

B. le Fou de la Dame, à la quatrième case de la Tour de son Roi.

N. la Dame, à sa case.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de son Roi (f),

N.

(d) Comme il étoit assez égal pour lui de rocquer du côté de sa Dame ou de son Roi, j'ai déjà donné une règle générale pour l'attaque avec vos Pions en ce cas; cependant, pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troisième Renvoi, sur le onzième coup.

(e) S'il n'eût pas rocqué de ce côté, ce Fou seroit très-mal joué, parce qu'en le chassant avec le Pion de sa Tour, il vous seroit perdre un coup, ou il vous contraindrait de changer votre Fou pour son Cavalier, ce qui ne vous avanceroit de rien, puisqu'il y replaceroit son autre Chevalier; mais à présent vous le jouez exprès pour l'exciter à pousser les Pions qui couvrent son Roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

(f) S'il n'eût pas rangé sa Dame, pour y mettre à sa place le Fou de son Roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce Chevalier.

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

15.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.
N. la Dame, à la seconde case de son Fou (g).

16.

B. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier.
N. le Chevalier reprend le Chevalier.

17.

B. le Fou prend le Chevalier.
N. le Fou reprend le Fou.

18.

B. la Dame, à la quatrième case de son Roi.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

19.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Roi noir.
N. le Fou prend le Chevalier (b).

20.

B. le Pion reprend le Fou.

N.

(g) Si au-lieu de jouer la Dame il eût pris votre Chevalier, il falloit reprendre de la Dame, pour lui faire passer le *mat* dont il étoit menacé par votre Dame soutenue du Fou de votre Roi.

(b) Si au-lieu de prendre il eût retiré son Fou, vous auriez gagné le Pion du Chevalier de son Roi en le prenant de votre Cavalier; cela vous auroit gagné la partie.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame (i).

21.

B. la Tour du Roi, à la troisième case du Fou du Roi noir.

N. la Dame, à la seconde case (k).

22.

B. la Tour prend le Pion du Chevalier du Roi noir, & donne *échec*.

N. le Pion prend la Tour.

23.

B. la Dame reprend le Pion, & donne *échec*.

N. le Roi, à la case de sa Tour (l).

24.

B. le Roi prend le Pion de la Tour, & donne un *échec* perpétuel.

(i) S'il eût attaqué votre Dame avec son Fou, au lieu de jouer cette Tour, vous auriez dû prendre le Fou avec la Tour de votre Roi; cela donnoit une ouverture sur son Roi qui l'auroit fort incommodé.

(k) S'il n'eût pas joué la Dame à cette case vous auriez pris son Fou avec votre Tour, & vous auriez indubitablement gagné la partie.

(l) Si au lieu de retirer son Roi il l'eût couvert de sa Dame, vous auriez pris son Fou en lui donnant *échec*, & ensuite il vous seroit resté deux Pions & un Fou contre une Tour, & de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner. Mais, dans l'état où se trouve à présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur (sans aucune instruction) deviendroit trop ennuyante; & d'ailleurs étant toujours conduite avec la même régularité dont je me sers en toute occasion, cela reviendroit toujours au même, c'est pourquoi j'y mets fin par un *échec* perpétuel.



I. R E N V O I ,

SUR LE TROISIEME GAMBIT, |

Au second Coup.

2.

BLANC, le Pion du Fou du Roi, deux pas.**N**OIR, le Pion de la Dame, un pas.

3.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.**N.** le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

4.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de la Dame.**N.** le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou (a).

5.

(a) Lorsqu'on défend une partie on est souvent obligé de pécher contre les règles générales, pour empêcher l'exécution des projets de l'Adversaire; mais celui qui attaque, est rarement dans le même cas. Le Noir joue donc ce Chevalier à la troisième case de son Fou, pour deux raisons; l'une, pour défendre le Pion de son Roi, & l'autre pour faire la guerre au Fou du vôtres, qui lui est fort incommode sur cette ligne. S'il jouoit toute autre chose, vous prendriez le Pion de son Roi avec le Pion du Fou; & puis, en lui donnant échec de votre Fou Royal, vous

5.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
N. le Fou prend le Chevalier (b).

6.

B. la Dame reprend le Fou.
N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

7.

B. le Pion de la Dame, un pas.
N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de sa Tour.

8.

B. le Fou du Roi donne *échec* à la quatrième case du Chevalier de la Dame noire.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

9.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case de la Tour de la Dame.
N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

10.

gagneriez le Pion du Fou de son Roi, puisqu'en reprenant votre Fou, vous lui donneriez *échec* du Chevalier de votre Roi, & par ce moyen votre Dame prendrait le Fou de la sienne. Cependant, si au-lieu de jouer ce Chevalier il eût pris le Pion du Fou de votre Roi, en jouant ensuite le Pion de votre Dame deux pas, vous vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudroit suivre selon les instructions déjà données à ce sujet.

(b) S'il n'eût pas pris votre Chevalier, & qu'il eût joué toute autre chose sans attaquer une de vos Pièces, vous deviez jouer votre Dame à la troisième case de son Chevalier. Voyez le huitième Coup du sixième Renvoi du premier Gambit.

10.

B. le Fou du Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame (c).

N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

11.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Pion du Roi prend le Pion de la Dame.

12.

B. le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

N. le Roi roque.

13.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case du Fou de la Dame blanche.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame (d).

N.

(c) A-moins de bien connoître la force du jeu, on doit naturellement conclure, que ces trois derniers coups du Blanc étoient des coups perdus: & véritablement ils paroissent non seulement tels, mais en même tems contraires aux règles prescrites. Cependant, lorsqu'on observera que pour donner la chasse au Fou de votre Roi, il a mis son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de sa Dame sans perdre la partie, & que roquant du côté de son Roi, le Fou du vôtre se trouve fort bien placé, on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés; d'autant plus que par ce moyen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'Echiquier avec vos Pions; & lorsque l'on soutient bien le centre, la bataille est à moitié gagnée.

(d) En jouant ce Chevalier, vous laissez un de vos Pions

N. le Chevalier de la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame blanche,

15.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas (e).

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case du Fou de la Dame blanche.

16.

B. le Chevalier prend le Chevalier.

N. le Pion reprend le Chevalier.

17.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Chevalier, à la seconde case de sa Dame.

18.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

N. la Dame donne *échec*.

19.

B. le Roi, à la case de sa Dame.

N.

Pions en proie à son Chevalier, sans qu'il paroisse y avoir aucune nécessité pour cela; mais il faut observer que les Pions des Chevaliers ou des Tours ne sont point de grande conséquence, lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre; ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce Pion, que de perdre un coup de votre attaque.

(e) Ce Pion se joue pour déloger ensuite le Chevalier de son Roi. Vous pourriez également le faire partir en poussant le Pion de votre Roi, mais en ce cas il le mettroit à la quatrième case de sa Dame, ce qui seroit un poste avantageux pour lui, & dans lequel il pourroit devenir un grand obstacle à votre attaque: vous verrez en cela l'utilité de vos Pions de front, puisqu'ils forceront ce Cavalier à se retirer dans ses retranchemens, & le mettront hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (d) de la première partie, sur l'utilité des Pions de front.

N. la Dame, à la troisième case de la Tour de la Dame blanche.

20.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Fou.
N. la Dame prend le Pion de la Tour.

21.

B. la Dame, à la quatrième case de la Tour du Roi noir (*f*).
N. la Tour de la Dame, à la case de son Chevalier.

22.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

23.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.
N. la Tour de la Dame, à la seconde case du Chevalier de la Dame blanche.

24.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, ou tout autre chose, la partie est perdue.

25.

B. le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.
N.

(*f*) Vous jouez cette Dame pour l'obliger à pousser le Pion du Chevalier de son Roi sur elle. Cela vous met en suite en état d'attaquer votre Adversaire avec le Pion de votre Tour, pour faire une ouverture sur son Roi, comme vous le verrez par la suite.

N. le Pion du Fou du Roi reprend (g).

26.

B. la Tour du Roi prend le Pion de la Tour du Roi noir.

N. le Roi prend la Tour (b).

27.

B. la Dame donne *échec* à la quatrième case de la Tour du Roi noir.

N. le Roi où il peut.

28.

B. la Dame donne *échec* en prenant le Pion, & puis *mat* le coup après.

N.

(g) S'il reprenoit avec le Pion de sa Tour, il faudroit jouer votre Dame à la seconde case de la Tour de votre Roi, ce qui vous gagneroit également la partie; c'est ce que vous pourrez essayer.

(b) Si au-lieu de prendre votre Tour il joue la sienne à la seconde case du Fou de son Roi, vous retirerez la vôtre d'un pas, & ensuite la soutenant de votre Dame le *mat* se trouvera toujours de-même; la différence ne sera que d'un coup, ou deux tout au plus.



I L R E N V O I

DU TROISIÈME GAMBIT,

Sur le troisième Coup.

3.

BLANC, le Pion du Roi prend le Pion de la Dame noire.**NOIR**, le Pion du Roi prend le Pion du Fou.

4.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.**N.** la Dame prend le Pion.

5.

B. le Pion de la Dame, deux pas.**N.** la Dame donne *échec*, à la quatrième case du Roi blanc.

6.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.**N.** le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi (a).

7.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.**N.**

(a) S'il n'eût pas couvert son Roi, & qu'il eût laissé la Dame, il couroit risque de la perdre, ou de perdre bientôt la partie; parce qu'en ce cas vous donniez *échec* du Fou de votre Roi, & ensuite votre Tour Royale attaquoit la Dame.

N. la Dame, à la troisième case du Fou de sa Dame.

8.

B. le Fou de la Dame prend le Pion.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

9.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.

N. la Dame, à sa seconde case.

10.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

11.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

12.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

N. le Roi rocque.

13.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

N. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

14.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Roi noir.

N. le Fou prend le Chevalier.

15.

B. le Pion reprend le Fou (b).

N.

(b) Vous reprenez du Pion pour forcer son Cavalier à retrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer,

N. le Chevalier du Roi, à la case de son Roi.

16.

B. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame.

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

17.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

18.

B. la Dame, à la quatrième case de la Tour du Roi noir (c).

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

19.

B. la Dame, à la troisième case de la Tour du Roi noir.

N. la Dame donne *échec*.

20.

B. le Roi, à la troisième case de son Chevalier.

N. le Chevalier de la Dame prend le Pion du Roi blanc.

21.

B. le Chevalier, à la quatrième case de son Roi.

N.

cer, au lieu qu'il n'auroit pas bougé s'il eût été attaqué de votre Fou.

(c) Voyez la lettre (f) du premier Renvoi de ce Gambit, page 109.

H

N. la Dame, à la quatrième case de la Dame blanche (d).

22.

B. le Chevalier donne *échec*, à la troisième case du Fou du Roi noir.

N. le Chevalier prend le Chevalier.

23.

B. le Pion reprend le Chevalier.

N. perdu le *mat* étant forcé.



I I I. R E N V O I

Sur le troisième Gambit, au onzième Coup.

11.

BLANC, le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

NOIR, le Roi roque du côté de sa Dame.

12.

B. la Tour du Roi, à la case de son Roi.

N. la Dame se retire à la case du Fou de son Roi (a).

13.

B. la Dame, à la quatrième case de sa Tour.

N.

(d) S'il jouoit sa Dame ailleurs il perdrait son Chevalier, ce qui vous suffiroit pour gagner la partie.

(a) Il retire cette Dame pour éviter la perte d'une Pièce, que vous forceriez en poussant le Pion de votre Dame sur le Fou de la sienne.

N. le Roi, à la case du Chevalier de la Dame.

14.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (b).

15.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

16.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

N. le Fou prend le Chevalier.

17.

B. le Pion reprend le Fou.

N. la Tour de la Dame, à la case de son Fou (c).

18.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Chevalier de la Dame noire.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

19.

B. le Chevalier prend le Fou.

N.

(b) S'il eût attaqué votre Dame avec le Chevalier de la sienne, vous auriez dû retirer la vôtre à la troisième case de son propre Chevalier, & ensuite pousser en avant le Pion de la Tour, pour faire déloger ce Cavalier.

(c) Tout autre coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disputé qu'il ne peut plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part & d'autre.

N. la Dame reprend le Chevalier.

20.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Chevalier.

N. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de son Roi.

21.

B. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de sa Dame.

22.

B. la Dame, à la quatrième case de la Tour de la Dame noire.

N. la Dame donne *échec* à la troisième case du Chevalier de son Roi.

23.

B. le Roi, à la case de sa Tour.

N. la Dame, à sa troisième case (d).

24.

B. le Pion prend le Pion.

N. le Chevalier reprend le Pion.

25.

B. la Tour de la Dame, à la troisième case du Chevalier de la Dame noire.

N.

(d) Toute autre chose qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre son Pion avec celui du Chevalier de votre Dame, & en cas que votre Adversaire l'eût pris vous deviez le reprendre de votre Tour pour pouvoir doubler vos Tours le coup après.

N. la Dame, à la case du Fou de son Roi.

26.

B. la Tour du Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

27.

B. la Tour de la Dame prend le Pion de la Tour de la Dame noire.

N. le Chevalier prend la Tour.

28.

B. la Dame reprend le Chevalier.

N. la Tour de la Dame, à la seconde case de son Fou.

29.

B. le Pion de la Dame, un pas, & gagne la partie.



G A M B I T
DE
C U N N I N G H A M,

Dont l'Auteur l'a cru certainement gagné; mais je trouve le contraire, & qu'en jouant bien de part & d'autre, les trois Pions de plus, pour la perte d'un Fou, doivent gagner la partie lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi deux RENVOIS, un au septième, & le dernier au onzième Coup.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
N. le Pion du Roi prend le Pion.

3.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.
N. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

4.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.
N. le Fou du Roi donne échec.

5.

5.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
N. le Pion prend le Pion.

6.

B. le Roi rocque.
N. le Pion du Roi prend le Pion de la Tour
du Roi blanc.

7.

B. le Roi, à la case de sa Tour.
N. le Fou du Roi, à sa troisième case (a).

8.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion de la Dame, deux pas (b).

9.

B. le Pion du Roi prend le Fou.
N. le Chevalier du Roi prend le Pion.

10.

B. le Fou du Roi, à la troisième case du
Chevalier de la Dame.

N.

(a) Si au-lieu de jouer ce Fou à sa troisième case, il l'eût joué à la seconde de son Roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups, ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

(b) S'il ne sacrifioit point ce Fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie; mais en le perdant & en retenant trois Pions pour sa pièce, il doit par la force de ces mêmes Pions devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses pièces ne soient sorties, & en état de bien seconder ses trois Pions.]

N. le Fou de la Dame, à la troisième case de son Roi.

11.

B. le Pion de la Dame, un pas (c).

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (d).

12.

B. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Fou de son Roi.

N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

13.

B. le Fou de la Dame prend le Pion près de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc (e).

15.

(e) Si vous eussiez poussé ce Pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses Cavaliers, ce qui lui auroit fait gagner bientôt la partie; mais pour que ce coup soit plus sensible, il fera le sujet d'un second Renvoi sur ce Gambit.

(d) Ce coup est de grande importance pour le gain de sa partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le Chevalier de son Roi avec le Fou de votre Dame, ce qui vous procureroit ensuite l'occasion de séparer ses Pions, en sacrifiant une Tour pour un de ses Chevaliers: l'avantage en ce cas reviendrait de votre côté.

(e) Il joue ce Chevalier pour prendre le Fou de votre Dame, qui l'incommoderait beaucoup s'il roquoit du côté de sa Dame. Il est bon d'avertir ici pour règle générale, que quand on est fort en Pions, il faut tâcher d'o-

15.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi (f).
N. le Chevalier prend le Fou.

16.

B. la Dame prend le Chevalier.
N. la Dame, à la case de son Chevalier (g).

17.

B. la Dame prend la Dame (b).
N. la Tour reprend la Dame.

18.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.
N. le Roi, à la seconde case de sa Dame.

19.

B. le Chevalier du Roi donne *échec*.
N. le Chevalier prend le Chevalier.

20.

B. la Tour de la Dame reprend le Chevalier.
N.

d'ôter les Fous de l'Adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des Pions, que les Tours.

(f) Ne pouvant sauver le Fou sans faire pis, vous jouez votre Dame pour le remplacer; car si vous eussiez joué ce Fou à la quatrième case de celui de votre Roi pour empêcher l'*échec* de son Cavalier, il auroit poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur votre Fou, ce qui auroit causé la perte immédiate de la partie.

(g) S'il jouoit cette Dame en tout autre endroit, elle se trouveroit gênée: c'est pourquoi il offre à la changer, dans le dessein qu'en cas de votre refus il puisse la placer à sa troisième case, où elle se trouveroit ensuite, non seulement en sûreté, mais aussi très-bien postée.

(h) Si vous ne preniez pas sa Dame, votre partie seroit encore moins bonne.

H 5

N. le Roi, à la troisième case de sa Dame.

21.

B. la Tour du Roi, à la case de son Roi.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

22.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

N. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.

23.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

24.

B. le Chevalier, à la troisième case du Fou de son Roi.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

25.

B. le Roi, à la seconde case de son Chevalier.

N. le Pion du Fou du Roi, un pas (i).

26.

B. la Tour de la Dame, à la seconde case de son Roi.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

27.

B. le Pion de la Tour de la Dame prend le Pion.

N.

(i) S'il eût poussé ce Pion deux pas, vous auriez gagné le Pion de sa Dame en le prenant de votre Fou. Cela auroit rendu votre partie bonne.

N. le Pion reprend le Pion.

28.

B. la Tour du Roi, à la case de la Tour de sa Dame.

N. la Tour de la Dame, à sa case (k).

29.

B. la Tour du Roi revient à la case de son Roi.

N. le Fou, à la seconde case de sa Dame.

30.

B. le Pion de la Dame, un pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

31.

B. le Fou, à la seconde case du Fou de sa Dame.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas (l).

32.

B. la Tour du Roi, à sa case.

N. la Tour du Roi, à sa quatrième case (m).

33.

(k) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laisser doubler les Tours de l'Ennemi, surtout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu. C'est pourquoi il propose d'abord à changer.

(l) Il joue ce Pion pour pousser ensuite celui du Cavalier de son Roi sur votre Cavalier, afin de l'obliger à quitter son poste; mais s'il eût poussé le Pion de son Cavalier avant de jouer celui-ci, votre Cavalier alloit se poster à la quatrième case de la Tour de votre Roi, & auroit arrêté l'avancement de tous ses Pions.

(m) Si au-lieu de jouer ce coup il vous eût donné échec avec le Pion de sa Tour, il auroit péché contre l'instruction que je donne à la première partie. Voyez la Remarque (x).

33.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
 N. la Tour de la Dame, à la case de la Tour
 de son Roi.

34.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.
 N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

35.

B. le Chevalier, à la seconde case de sa Dame.
 N. la Tour du Roi, à la quatrième case du
 Chevalier de son Roi.

36.

B. la Tour du Roi, à la case du Fou de son
 Roi.
 N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

37.

B. la Tour prend le Pion, & donne *échec*.
 N. le Roi, à la seconde case du Fou de sa
 Dame.

38.

B. la Tour du Roi, à la troisième case du
 Chevalier du Roi noir.
 N. le Pion de la Tour du Roi, un pas, &
 donne *échec*.

39.

B. le Roi, à la case de son Chevalier.
 N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

40.

B. la Tour prend la Tour.

N.

N. le Pion de la Tour donne *échec*.

41.

B. le Roi prend le Pion du Chevalier.

N. le Pion de la Tour demande Dame, & donne *échec*.

42.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.

N. la Tour donne *échec* à la case du Fou de son Roi.

43.

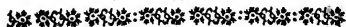
B. le Roi, à sa troisième case.

N. la Dame donne *échec* à la troisième case de la Tour du Roi blanc.

44.

B. le Chevalier couvre l'*échec*, n'ayant point d'autre jeu.

N. la Dame prend le Chevalier, ensuite la Tour, & donne *mat* au second coup.



I. R E N V O I

SUR LE SEPTIEME COUP

Du Gambit de Cunningham.

7.

BLANC, le Roi, à la case de sa Tour.

NOIR, le Fou, à la seconde case de son Roi.

8.

8.

B. le Fou du Roi prend le Pion, & donne *échec*.

N. le Roi prend le Fou.

9.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Roi noir, donnant *double échec*.

N. le Roi, à sa troisième case. Ailleurs il perd sa Dame.

10.

B. la Dame donne *échec* à la quatrième case du Chevalier de son Roi.

N. le Roi prend le Chevalier.

11.

B. la Dame donne *échec* à la quatrième case du Fou du Roi noir.

N. le Roi, à la troisième case de sa Dame.

12.

B. la Dame donne *échec & mat* à la quatrième case de la Dame noire.



SUI-



SUITE DE CE . .

I. R E N V O I ,

*Encas que le Roi refuse de prendre votre Fou
au huitième Coup.*

8.

BLANC, le Fou du Roi prend le Pion, &
donne échec.
NOIR, le Roi, à la case de son Fou.

9.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case
du Roi noir.
N. le Chevalier du Roi, à la troisième case
du Fou de son Roi.

10.

B. le Fou du Roi, à la troisième case du Che-
valier de sa Dame.
N. la Dame, à la case de son Roi.

11.

B. le Chevalier du Roi, à la seconde case
du Fou du Roi noir.
N. la Tour, à la case de son Chevalier.

12.

B. le Pion du Roi, un pas.
N. le Pion de la Dame, deux pas.

13.

13.

B. le Pion prend le Chevalier.

N. le Pion reprend le Pion.

14.

B. le Fou prend le Pion.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case
du Chevalier du Roi blanc.

15.

B. la Dame, à la case de son Roi.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case
de la Tour de son Roi.

16.

B. le Pion de la Dame, deux pas (a).

N. le Fou prend le Chevalier.

17.

B. le Fou de la Dame donne *échec*.N. la Tour couvre l'*échec*.

18.

B. le Chevalier, à la troisième case du Fou
de la Dame.

N. le Fou prend le Fou.

19.

B. le Chevalier reprend le Fou.

N. la Dame, à la seconde case du Fou de
son Roi.

20.

(a) Le Blanc sacrifie cette Pièce uniquement pour
abrégier la partie.

20.

B. le Chevalier prend le Fou.

N. la Dame reprend le Chevalier.

21.

B. la Dame prend la Dame.

N. le Roi reprend la Dame.

22.

B. le Fou prend la Tour, & ensuite doit gagner avec la supériorité d'une Tour & une très-bonne situation.

I I. R E N V O I

DU GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Commencant au onzième Coup du Blanc.

11.

BLANC, le Pion de la Dame, deux pas.
NOIR, le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Roi blanc.

12.

B. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Fou de son Roi.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

13.

B. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de la Dame (a).

N.

(a) Vous jouez ce Chevalier pour tenter votre Adversaire de le prendre; mais il est bon d'avertir ici qu'il

I

joue

N. la Dame, à la seconde case de son Roi.

14.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas (b).

15.

B. le Pion prend le Pion.

N. le Pion reprend le Pion.

16.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Fou.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

17.

B. le Chevalier de la Dame prend le Chevalier noir.

N. le Pion du Fou du Roi reprend le Chevalier.

18.

B. le Chevalier prend le Pion noir près de son Roi.

N.

joueroit très-mal s'il prenoit; parce qu'un Chevalier situé ou posé de cette manière, (s'entend, soutenu de deux Pions) pendant qu'il ne vous reste aucun Pion à pousser sur lui pour le faire décamper, vaut au moins autant qu'une Tour; à cause qu'il vous devient tellement incommode que vous serez obligés de le prendre; & en ce cas votre Adversaire réunissant ses deux Pions, dont celui qui est à la tête (n'ayant plus d'obstacle du côté de ses Pions ennemis) doit probablement vous coûter une Pièce, si vous voulez l'empêcher de faire une Dame.

(b) S'il prenoit votre Pion, son jeu diminuteroit beaucoup de sa force; parce que son Cavalier ne seroit plus soutenu que d'un seul Pion, qui se trouveroit ensuite sans défense s'il souffroit que vous prissiez son Cavalier Royal: il seroit donc obligé de le retirer pour conserver son Pion, & cela répareroit beaucoup votre jeu.

N. le Roi rocque du côté de la Tour.

19.

B. la Dame, à sa seconde case.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

20.

B. la Tour de la Dame, à la quatrième case
du Fou de la Dame noire.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame.

21.

B. le Fou du Roi, à la quatrième case de
la Tour de sa Dame.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

22.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case
de son Roi.

N. la Tour prend la Tour.

23.

B. le Chevalier reprend la Tour.

N. la Dame, à sa troisième case.

24.

B. la Dame, à la seconde case de la Tour
de son Roi.

N. le Roi, à la seconde case de son Cheva-
lier.

25.

B. la Dame prend la Dame.

N. la Tour reprend la Dame.

26.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

I 2

N.

N. le Roi, à la troisième case de son Chevalier.

27.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

28.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

N. le Chevalier, à la seconde case de son Roi.

29.

B. la Tour, à la seconde case du Fou de la Dame noire.

N. la Tour, à la seconde case de sa Dame.

30.

B. la Tour prend la Tour. Ne la prenant point cela revient au même.

N. le Fou reprend la Tour.

31.

B. le Roi, à la seconde case de son Chevalier.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

32.

B. le Fou de la Dame, à la seconde case du Fou de son Roi.

N. le Roi, à la quatrième case de sa Tour.

33.

B. le Fou du Roi donne échec.

N. le Fou couvre l'échec.

34.

34.

B. le Fou prend le Fou.

N. le Roi reprend le Fou.

35.

B. le Chevalier donne *échec* à la troisième case de son Roi.

N. le Roi, à la quatrième case du Fou du Roi blanc.

36.

B. le Roi, à la troisième case de sa Tour.

N. le Roi, à la troisième case du Fou du Roi blanc.

37.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Chevalier de son Roi.

N. le Chevalier, à la quatrième case du Fou de son Roi.

38.

B. le Fou, à la case du Chevalier de son Roi.

N. le Pion du Roi, un pas.

39.

B. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

N. le Pion du Roi, un pas.

40.

B. le Fou, à la seconde case du Fou de son Roi.

N. le Chevalier prend le Pion de la Dame,
& gagne ensuite la partie.



G A M B I T
D E L A D A M E,
SURNOMMÉ DE GAMBIT D'ALLEPE,
OU IL Y AURA
S E P T R E N V O I S,

Le premier sur le troisième Coup du Blanc, le second sur le troisième Coup du Noir, le troisième au quatrième Coup du Blanc, le quatrième au septième Coup du Blanc, le cinquième au huitième Coup du Noir, & le sixième au dixième Coup du Blanc.

1.

BLANC, le Pion du Roi, deux pas.
NOIR, de-même.

2.

B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.
N. le Pion prend le Pion.

3.

B. le Pion du Roi, deux pas (a).

N.

(a) Si au-lieu de deux pas vous ne poussiez ce Pion qu'un pas, votre Adversaire seroit en état de tenir le Fou de votre Dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier

N. le Pion du Roi, deux pas (b).

4.

B. le Pion de la Dame, un pas (c).

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (d).

5.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

6.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de la Dame.

7.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de sa Tour (e).

N.

mier Renvoi en fera la preuve. Je me fers en même tems de cette occasion, pour dire qu'un certain Auteur (d'ailleurs assez intelligent & qui se plaît à jouer presque toujours cette partie) enseigne à ne point pousser ce Pion deux pas. Cependant on sera convaincu par ce Renvoi que c'est le coup le mieux joué. Il est bien vrai qu'en ne le poussant qu'un pas, on peut quelquefois attrapper un mauvais joueur, mais cela ne justifie pas le coup.

(b) Si au-lieu de jouer ce Pion, il eût soutenu celui du Gambit, il perdoit la partie. C'est ce qu'on verra par un second Renvoi. Mais ne faisant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pousser en ce cas le Pion du Fou de votre Roi deux pas, & votre situation auroit été des meilleures, puisque vous auriez eu trois Pions de front.

(c) Si au-lieu de pousser en avant vous eussiez pris le Pion de son Roi, vous perdriez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du troisième Renvoi.

(d) S'il eût joué toute autre chose, vous deviez pousser le Pion du Fou de votre Roi, deux pas, & par ce moyen vous auriez procuré une entière liberté à vos Pièces.

(e) Si au-lieu de jouer ce Chevalier pour vous défaire

N. le Fou prend le Chevalier près de la Tour du Roi blanc (*f*).

8.

B. la Tour reprend le Fou.
N. le Roi rocque (*g*).

9.

B. le Chevalier, à la troisième case du Fou de sa Dame.
N. le Pion prend le Pion.

10.

B. le Fou du Roi prend le Pion du Gambit (*b*).
N. le Pion prend le Pion du Fou du Roi blanc.

11.

du Fou de son Roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme on l'a remarqué dans la Note (*e*) de la première partie) vous eussiez pris le Pion du Gambit, vous perdriez la partie. C'est ce qui est encore nécessaire de faire voir par un quatrième Renvoi sur cette partie.

(*f*) Si au-lieu de prendre votre Chevalier il eût joué son Fou à la quatrième case de votre Dame, vous deviez l'attaquer avec votre Chevalier Royal, & le prendre le coup suivant.

(*g*) Si au-lieu de rocquer il eût poussé le Pion du Chevalier de sa Dame deux pas, pour soutenir le Pion du Gambit, vous serez convaincu par un cinquième Renvoi, qu'il perdroit encore la partie. Et si au-lieu d'un de ces deux coups, il eût choisi celui de prendre le Pion de votre Roi, en reprenant le sien, il n'auroit osé prendre d'échec le vôtre avec son Cavalier; parce qu'en lui donnant ensuite échec de votre Dame, il perdroit indubitablement la partie. C'est ce qu'il est aisé de voir sans Renvoi.

(*b*) Voici encore un coup particulier, & qui demande un sixième Renvoi. C'est, que si vous eussiez repris le Pion du Fou de son Roi avec celui du vôtre, vous perdriez la partie.

11.

B. le Pion reprend le Pion (i).

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case
du Fou de son Roi.

12.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case
de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde
case de sa Dame.

13.

B. la Dame, à sa seconde case.

N. le Chevalier de la Dame, à sa troisième
case.

14.

B. le Fou de la Dame prend le Chevalier.

N. le Pion de la Tour reprend le Fou.

15.

B. le Roi rocque du côté de sa Dame.

N. le Roi, à la case de sa Tour.

16.

B. la Tour du Roi, à la quatrième case du
Chevalier du Roi noir.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

17.

B. la Dame, à la troisième case de son Roi.

N.

(i) En reprenant de ce Pion, vous donnez une ouverture à votre Tour sur son Roi, &c ce Pion sert aussi à mieux couvrir votre Roi, outre qu'il arrête son Chevalier. Et quoique vous ayez un Pion de moins, vous avez plutôt l'avantage dans cette partie.

N. la Dame , à sa troisième case.

18.

B. le Chevalier, à la quatrième case de son Roi.
N. le Fou prend le Chevalier.

19.

B. le Pion reprend le Fou, pour se réunir
à son camarade.
N. la Tour du Roi, à la case de son Roi.

20.

B. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.
N. la Dame, à la quatrième case de son Fou.

21.

B. la Dame prend la Dame.
N. le Pion reprend la Dame.

22.

B. la Tour de la Dame, à la case de son
Roi.
N. le Roi, à la seconde case de son Cheva-
lier.

23.

B. le Roi, à la seconde case du Fou de sa
Dame.
N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

24.

B. la Tour du Roi, à la troisième case de
son Chevalier.
N. le Chevalier, à la quatrième case de la
Tour de son Roi.

25.

25.

B. la Tour attaquée par le Chevalier, se sauve à la troisième case du Chevalier de sa Dame.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

26.

B. le Pion de la Dame, un pas, pour faire ouverture à votre Tour & à votre Fou.

N. le Pion prend le Pion.

27.

B. la Tour du Roi prend le Pion.

N. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame.

28.

B. la Tour de la Dame, à la case de sa Dame.

N. le Chevalier, à la troisième case du Fou de son Roi.

29.

B. la Tour du Roi donne échec.

N. le Roi, à la case de sa Tour.

30.

B. le Fou, à la quatrième case de la Dame noire, pour empêcher l'avancement des Pions de l'Adversaire.

N. le Chevalier prend le Fou.

31.

B. la Tour reprend le Chevalier.

N. la Tour du Roi, à la case de son Fou.

32.

B. la Tour de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

N.

N. la Tour du Roi, à la quatrième case du Fou du Roi blanc.

33.

B. la Tour de la Dame, à la seconde case de son Roi.

N. le Pion de la Dame, un pas.

34.

B. le Pion prend le Pion.

N. la Tour de la Dame reprend le Pion.

35.

B. la Tour du Roi, à la seconde case du Roi noir.

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.
S'il soutenoit le Pion il perdrait la partie.

36.

B. une des deux Tours prend le Pion.

N. la Tour prend la Tour.

37.

B. la Tour reprend la Tour.

N. la Tour donne *échec* à la seconde case du Fou du Roi blanc.

38.

B. le Roi, à la troisième case du Fou de sa Dame.

N. la Tour prend le Pion.

39.

B. le Pion de la Tour, deux pas (*k*).

N.

(*k*) Si au-lieu de pousser ce Pion vous eussiez pris le sien avec votre Tour, vous auriez perdu la partie; parce que

N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

40.

B. le Pion de la Tour, un pas.

N. le Pion du Chevalier, un pas.

41.

B. la Tour, à la case de son Roi.

N. le Pion du Chevalier, un pas.

42.

B. la Tour, à la case du Chevalier de son Roi.

N. la Tour donne *échec*.

43.

B. le Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

N. la Tour, à la troisième case du Chevalier du Roi blanc.

44.

B. le Pion de la Tour, un pas.

N. la Tour, à la seconde case de son Chevalier.

45.

B. le Roi prend le Pion.

N. le Pion de la Tour, un pas.

46.

B. le Roi, à la troisième case du Chevalier de la Dame noire.

N.

que votre Roi auroit empêché votre Tour de venir à tems pour barrer le passage au Pion de son Chevalier. C'est ce que l'on peut voir en jouant les mêmes coups.

N. le Pion de la Tour, un pas.

47.

B. le Pion de la Tour, un pas.

N. la Tour prend le Pion (l).

48.

B. la Tour prend le Pion (m).

N. la Tour, à la seconde case de la Tour du Roi.

49.

B. le Pion, deux pas.

N. le Pion, un pas.

50.

B. la Tour, à la seconde case de la Tour de son Roi.

N. le Roi, à la seconde case de son Chevalier.

51.

B. le Pion, un pas.

N. le Roi, à la troisième case de son Chevalier.

52.

B. le Roi, à la troisième case du Fou de la Dame noire.

N. le Roi, à la quatrième case de son Chevalier.

53.

(l) S'il ne prenoit pas votre Pion il perdrait la partie en prenant immédiatement le sien.

(m) Si au lieu de prendre son Pion vous eussiez pris sa Tour, vous auriez perdu.

Il n'est pas nécessaire de Renvois sur ces derniers coups, puisqu'il est facile de les trouver du moment qu'on se donne la peine de les chercher.

53.

B. le Pion, un pas.

N. le Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

54.

B. le Pion avance.

N. la Tour prend le Pion, & jouant ensuite son Roi sur la Tour, il est visible que c'est un refait, parce que son Pion vous coutera la Tour.



I. R E N V O I ,

DU GAMBIT DE LA DAME

Au troisième Coup.

3.

BLANC, le Pion du Roi, un pas.

NOIR, le Pion du Fou du Roi, deux pas (a).

4.

B. le Fou du Roi prend le Pion.

N. le Pion du Roi, un pas.

5.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N.

(a) Le jeu de ce Pion doit vous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre Roi deux pas, puisque son Pion vous empêche à présent de mettre celui de votre Roi de front avec celui de votre Dame.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou (b).

6.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N. le Pion du Fou de la Dame, deux pas (c).

7.

B. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

8.

B. le Roi rocque.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas (d).

9.

B. le Pion de la Dame prend le Pion (e).

N. la Dame prend la Dame.

10.

B. la Tour reprend la Dame.

N.

(b) C'est encore par le même principe qu'il joue ce Chevalier, qui est d'empêcher l'union du Pion de votre Roi avec celui de votre Dame.

(c) Ce Pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les Pions du centre à se réunir de front.

(d) Il joue ce Pion pour pousser, en cas de besoin, celui du Fou de son Roi sur votre Pion Royal, ce qui causeroit infailliblement la séparation de vos meilleurs Pions.

(e) Si au-lieu de prendre ce Pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre Adversaire auroit attaqué le Fou de votre Roi avec le Chevalier de sa Dame, pour vous obliger à lui donner *échec*, & en ce cas, jouant son Roi à la seconde case de son Fou, il gagneroit le coup sur vous & une bonne situation de jeu.

N. le Fou du Roi prend le Pion.

11.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de sa Dame.

N. le Roi, à sa seconde case.

12.

B. le Chevalier de la Dame, à la quatrième case de sa Tour.

N. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

13.

B. le Chevalier du Roi prend le Chevalier.

N. le Pion reprend le Chevalier.

14.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas (f).

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

15.

B. le Fou de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

N. le Chevalier, à la quatrième case de sa Dame.

16.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Fou de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

17.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.

N.

(f) Vous avancez ce Pion pour empêcher votre Adversaire de mettre trois Pions de front, ce qu'il auroit fait en poussant celui de son Roi.

K

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

18.

B. le Chevalier, à la troisième case du Fou de sa Dame.

N. le Fou de la Dame, à sa troisième case.

19.

B. le Chevalier prend le Chevalier.

N. le Pion reprend le Chevalier.

20.

B. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

N. la Tour de la Dame, à la case du Chevalier de son Roi.

21.

B. le Fou de la Dame, à sa troisième case.

N. le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion.

22.

B. le Fou prend la Tour (g).

N. le Pion prend le Pion du Roi donnant *échec*.

23.

(g) Si vous eussiez repris son Pion avec celui de votre Chevalier, il auroit poussé celui de sa Dame sur votre Fou, & ensuite il seroit entré dans votre jeu par un *échec* de sa Tour soutenue du Fou de sa Dame. Et si vous eussiez repris ce Pion avec celui de votre Roi, il auroit fait de même, ce qui lui auroit donné un beau jeu, & cela pour avoir un Pion de passé, c'est-à-dire, un Pion qui ne peut être arrêté que par des Pièces, & qui probablement en doit coûter une, pour empêcher qu'il ne fasse une Dame,

23.

B. le Roi reprend le Pion.

N. la Tour prend le Fou.

24.

B. le Fou du Roi, à sa troisième case.

N. le Roi, à sa troisième case.

25.

B. la Tour du Roi, à la seconde case de sa Dame.

N. le Pion de la Dame donne échec.

26.

B. le Roi, à la seconde case de son Fou.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Roi blanc.

27.

B. la Tour de la Dame, à la case de son Roi.

N. le Roi, à la quatrième case de sa Dame.

28.

B. la Tour du Roi, à la seconde case de son Roi.

N. la Tour, à la case de son Roi.

29.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Fou prend le Fou.

30.

B. la Tour prend la Tour.

N. le Pion prend le Pion.

K 2

31.

31.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

32.

B. la Tour du Roi, à la case de la Tour du Roi noir.

N. le Pion de la Dame, un pas.

33.

B. le Roi, à sa troisième case.

N. le Fou du Roi donne *échec* à la quatrième case du Fou de sa Dame.

34.

B. le Roi, à la quatrième case de son Fou, ne pouvant mettre ailleurs.

N. le Pion de la Dame, un pas, & gagne la partie.

Je laisse perdre cette partie, pour faire voir la force des deux Fous contre les Tours, particulièrement lorsque le Roi est entre deux Pions. Si donc au-lieu d'employer vos Tours à faire la guerre à ses Pions, vous vous fussiez défait du Fou de son Roi jouant votre Tour, au trente & unième coup à la case de la Dame noire, au trente & deuxième portez votre autre Tour à la seconde case du Roi de l'Adversaire, au trente & troisième sacrifiez votre première Tour pour le Fou de son Roi, & vous verrez que vous pourrez faire une remise de la partie.





I L R E N V O I

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au troisième Coup du Noir..

3.

B LANC, le Pion du Roi, deux pas.
N OIR, le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

4.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.
N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

5.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas (a).
N. le Pion du Gambit prend le Pion.

6.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.
N. le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

7.

B. le Fou du Roi prend le Pion, & donne échec.
N. le Fou couvre l'échec.

8.

(a) Il est de la même conséquence, dans l'attaque du Gambit de la Dame, de séparer les Pions de l'Adversaire de ce côté, que dans les Gambits du Roi de séparer ceux du côté du Roi.

8.

B. la Dame prend le Pion.

N. le Fou prend le Fou.

9.

B. la Dame reprend le Fou, & donne *échec*.N. la Dame couvre l'*échec*.

10.

B. la Dame prend la Dame.

N. le Chevalier reprend la Dame.

11.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.

N. le Pion du Roi, un pas.

12.

B. le Roi, à sa seconde case.

N. le Pion du Fou du Roi, deux pas (b).

13.

B. le Pion du Roi, un pas.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi.

14.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

N.

(b) En poussant ce Pion deux pas, son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre Roi; pour que celui de votre Dame qui est à la tête, reste en arrière & vous devienne inutile, (voyez la Remarque (1) de la troisième partie) il faudra néanmoins le jouer; mais vous lâcherez ensuite, par le secours de vos Pièces de changer ce Pion de votre Dame pour celui de son Roi, & donner par ce moyen un passage libre à celui du vôtre.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de la Dame (c).

15.

B. le Chevalier prend le Chevalier.

N. le Pion reprend le Chevalier.

16.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case de la Tour.

N. le Fou prend le Fou.

17.

B. la Tour prend le Fou.

N. le Roi, à la seconde case.

18.

B. le Roi, à la troisième case de son Fou.

N. la Tour du Roi, à la case du Chevalier de la Dame.

19.

B. le Chevalier, à la seconde case de son Roi.

N. le Roi, à la troisième case.

20.

B. la Tour du Roi, à la case de la Tour de la Dame.

N.

(c) Dans la situation présente votre Adversaire est forcé de vous proposer à changer de Chevalier, quoiqu'il sépare ses Pions par ce coup; parce que s'il eût joué toute autre chose, vous auriez gagné le Pion de la Tour, en jouant votre Cavalier à la quatrième case de celui de la Dame noire.

N. la Tour du Roi, à la seconde case du Chevalier de la Dame.

21.

B. la Tour de la Dame donne *échec*.
N. le Chevalier couvre l'*échec*.

22.

B. la Tour du Roi, à la quatrième case de la Tour de la Dame noire.
N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

23.

B. le Chevalier, à la troisième case du Fou de la Dame.
N. la Tour de la Dame, à la case de la Dame.

24.

B. la Tour de la Dame prend le Pion de la Tour adverse.
N. la Tour prend la Tour.

25.

B. la Tour reprend & doit ensuite gagner pour avoir un Pion de plus, & passe (d).

(d) On peut être convaincu par ce Renvoi qu'un Pion séparé des autres, ne peut jamais faire fortune.





I I I. R E N V O I

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au quatrième Coup du Blanc.

4.

BLANC, le Pion de la Dame prend le Pion.
 NOIR, la Dame prend la Dame.

5.

B. le Roi reprend la Dame.
 N. le Fou de la Dame, à la troisième case
 de son Roi.

6.

B. le Pion du Fou du Roi, deux pas.
 N. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

7.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième
 case de son Fou.
 N. le Chevalier de la Dame, à la seconde
 case de sa Dame.

8.

B. le Pion de la Tour du Roi, un pas.
 N. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

9.

B. le Fou de la Dame, à la troisième case
 de son Roi.
 N. le Roi roque.

K 5

10.

10.

B. le Roi, à la seconde case du Fou de sa Dame.

N. le Fou du Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

11.

B. le Fou prend le Fou.

N. le Chevalier reprend le Fou.

12.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de son Fou.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

13.

B. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, deux pas.

14.

B. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi.

N. le Chevalier du Roi, à la seconde case de son Roi.

15.

B. le Chevalier prend le Fou.

N. le Pion reprend le Chevalier.

16.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case du Chevalier de la Dame blanche.

17.

B. la Tour de la Dame, à sa seconde case.

N.

N. le Pion de la Tour de la Dame, un pas.

18.

B. le Pion de la Tour de la Dame prend le Pion.

N. le Pion de la Tour de la Dame reprend le Pion.

19.

B. la Tour donne *échec*.

N. le Roi, à la seconde case du Chevalier de sa Dame.

20.

B. la Tour prend la Tour.

N. la Tour reprend la Tour.

21.

B. la Tour, à la case de sa Dame.

N. le Chevalier de la Dame donne *échec*.

22.

B. le Roi, à la case du Chevalier de sa Dame.

N. le Roi, à la troisième case du Chevalier de sa Dame.

23.

B. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

N. le Pion prend le Pion.

24.

B. le Pion reprend le Pion.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

25.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case du Fou de sa Dame.

26.

26.

B. le Fou, à la quatrième case du Chevalier de son Roi.

N. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

27.

B. le Chevalier, à la seconde case de son Roi.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case de la Tour de sa Dame.

28.

B. le Chevalier prend le Chevalier.

N. le Pion reprend le Chevalier.

29.

B. le Fou prend le Pion.

N. le Roi, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

30.

B. le Pion du Fou du Roi, un pas.

N. le Pion de la Dame, un pas.

31.

B. le Pion du Fou du Roi prend le Pion (a).

N. le Chevalier, à la troisième case du Chevalier de la Dame blanche.

32.

B. le Pion, un pas.

N. la Tour, à la case de la Tour de sa Dame pour donner *mat*.

33.

(a) Il prend ce Pion pour pousser à Dame sur la case blanche soutenue de son Fou.

33.

B. la Tour prend le Pion.

N. la Tour donne *échec*.

34.

B. le Roi, à la seconde case du Fou n'ayant point d'autre retraite.

N. la Tour donne *échec & mat* à la case du Fou de la Dame.

IV. R E N V O I

SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

Au septième Coup du Blanc.

7.

BLANC, le Fou du Roi prend le Pion du Gambit.

NOIR, le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

8.

B. le Pion du Fou du Roi reprend le Pion.

N. le Chevalier du Roi, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

9.

B. le Chevalier du Roi, à la troisième case de sa Tour.

N. la Dame donne *échec*.

10.

B. le Roi, à la seconde case de sa Dame.

N.

N. le Chevalier du Roi, à la troisième case
du Roi blanc.

11.

B. la Dame, à la seconde case de son Roi.
N. le Fou de la Dame, à la quatrième case
du Chevalier du Roi blanc.

12.

B. la Dame, à sa troisième case.
N. le Chevalier du Roi prend le Pion.

13.

B. le Chevalier du Roi, à sa case.
N. la Dame, à la case du Roi blanc donnant
échec.

14.

B. le Roi se retire.
N. le Fou du Roi prend le Chevalier, & doit
ensuite gagner facilement.



V. R E N V O I

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au huitième Coup du Noir.

8.

BLANC, la Tour reprend le Fou.
NOIR, le Pion du Chevalier de la Da-
me, deux pas.

9.

B. le Chevalier, à la quatrième case du Fou
de la Dame noire.

N.

N. le Roi rocque.

10.

B. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

N. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de sa Tour.

11.

B. le Chevalier prend le Chevalier.

N. le Fou reprend le Chevalier.

12.

B. le Pion de la Tour prend le Pion.

N. le Fou reprend le Pion.

13.

B. le Pion du Chevalier de la Dame, un pas.

N. le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

14.

B. le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion.

N. le Fou, à la seconde case de sa Dame.

15.

B. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi noir.

N. le Pion prend le Pion.

16.

B. le Pion reprend le Pion.

N. le Roi, à la case de sa Tour.

17.

B. le Fou du Roi, à la troisième case de sa Dame.

N.

N. le Pion de la Tour du Roi, un pas.

18.

B. le Pion de la Tour du Roi, deux pas.

N. le Pion de la Tour prend le Fou de la Dame.

19.

B. le Pion reprend le Pion.

N. le Chevalier, à la quatrième case de sa Tour.

20.

B. le Fou, à la troisième case du Chevalier du Roi noir.

N. le Chevalier, à la quatrième case du Fou du Roi blanc.

21.

B. la Dame, à la seconde case de son Fou.

N. le Chevalier prend le Fou pour éviter le *mat*.

22.

B. la Dame reprend le Chevalier.

N. le Fou, à la quatrième case du Fou de son Roi.

23.

B. la Dame donne *échec*.

N. le Roi se retire.

24.

B. le Pion du Chevalier du Roi, un pas.

N. le Fou prend le Pion.

25.

B. la Dame prend le Fou.

N. la Dame, à la troisième case du Fou de son Roi.

26.

26.

B. la Tour de la Dame, à la troisième case de la Tour de la Dame noire.

N. la Dame prend la Dame.

27.

B. la Tour de la Dame reprend la Dame.

N. la Tour du Roi, à la seconde case de son Fou.

28.

B. le Roi, à sa seconde case.

N. le Pion de la Tour de la Dame, deux pas.

29.

B. la Tour de la Dame, à la troisième case du Roi noir.

N. le Pion de la Tour, un pas.

30.

B. la Tour prend le Pion.

N. le Pion de la Tour, un pas.

31.

B. la Tour du Roi, à la case de la Tour de sa Dame.

N. le Pion de la Tour, un pas.

32.

B. la Tour, à la troisième case de son Roi.

N. la Tour du Roi, à la troisième case de son Fou.

33.

B. le Roi, à la troisième case de sa Dame.

L

N.

N. la Tour donne *écbec*.

34.

B. le Roi, à sa quatrième case.

N. la Tour prend la Tour.

35.

B. le Roi reprend la Tour.

N. la Tour, à la troisième case de la Tour de sa Dame.

36.

B. le Roi, à la quatrième case de sa Dame.

N. le Roi, à la seconde case de son Fou.

37.

B. le Roi, à la troisième case du Fou de sa Dame.

N. la Tour donne *écbec*.

38.

B. le Roi, à la quatrième case du Chevalier de sa Dame.

N. la Tour prend le Pion.

39.

B. la Tour prend le Pion.

N. le Roi, à sa seconde case.

40.

B. le Pion du Fou de la Dame, un pas.

N. le Pion du Chevalier du Roi, deux pas.

41.

B. la Tour, à la seconde case de la Tour de la Dame noire.

N.

N. le Roi, à la case de sa Dame.

^{42.}
B. le Roi, à la quatrième case du Chevalier
de la Dame noire.

N. le Pion du Chevalier, un pas.

^{43.}
B. le Roi, à la troisième case du Fou de la
Dame noire.

N. la Tour donne *échec*.

^{44.}
B. le Pion couvre l'*échec*.

N. le Pion prend le Pion.

^{45.}
B. le Pion reprend le Pion.

N. le Roi, à sa case.

^{46.}
B. la Tour, à la seconde case du Chevalier
du Roi noir.

N. la Tour, à la troisième case de sa Tour.

^{47.}
B. le Roi, à la seconde case du Fou de la
Dame noire, & gagnera la partie en pous-
sant son Pion.

N.

VI. R E N V O I

DU GAMBIT DE LA DAME,

Au dixième Coup du Blanc.

10.

BLANC, le Pion du Fou du Roi prend le
Pion.

N O I R, le Chevalier prend le Pion du Roi.

L 2

11.

11.

B. le Chevalier reprend le Chevalier.

N. la Dame donne *échec*.

12.

B. le Chevalier, à la troisième case du Chevalier de son Roi.

N. le Fou de la Dame, à la quatrième case du Chevalier du Roi blanc.

13.

B. le Fou du Roi, à la seconde case de son Roi (a).

N. la Dame prend le Pion de la Tour.

14.

B. la Tour du Roi, à la case de son Fou (b).

N. la Dame prend le Chevalier, & donne *échec*.

15.

B. le Roi, à la seconde case de sa Dame.

N. le Chevalier de la Dame, à la seconde case de sa Dame.

16.

B. la Tour prend la Tour (c).

N. la Tour reprend la Tour.

17.

B. la Dame, à la case de son Roi.

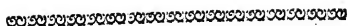
N. la Tour, à la seconde case du Fou du Roi blanc, & gagne la partie.

(a) Tout ce que vous eussiez pu jouer, ne pouvoit vous empêcher de perdre une Pièce.

(b) Si au-lieu de jouer votre Tour vous eussiez joué votre Roi, il gaignoit plus facilement en jouant sa Tour à la seconde case du Fou de votre Roi.

(c) Si vous eussiez pris son Fou il vous auroit donné *échec* avec sa Dame à la troisième case de la vôtre, & *mat* le coup après, en prenant votre Tour.

LE



LE MAT DU FOU

ET DE LA

TOUR CONTRE UNE TOUR.

La situation où je mets les Pièces, est la plus avantageuse pour la Tour qui défend le mat ; mais en cas qu'elle ne s'y place point, il est assez facile de forcer le Roi à l'extrémité de l'Echiquier.

SITUATION.

NOIR, le Roi, à sa case, & la Tour, à la seconde case de sa Dame.

BLANC, le Roi, à la troisième case du Roi noir, la Tour sur la ligne du Fou de la Dame, & le Fou, à la quatrième case du Roi noir.



1.

BLANC, la Tour donne échec.

NOIR, la Tour couvre l'échec.

2.

B. la Tour, à la seconde case du Fou de la Dame noire.

N. la Tour, à la seconde case de la Dame blanche.

L 3

3.

3.

B. la Tour, à la seconde case du Chevalier de la Dame noire.

N. la Tour, à la case de la Dame blanche.

Quatrième Coup, sur lequel il y a un Renvoi.

B. la Tour, à la seconde case du Chevalier du Roi noir.

N. la Tour, à la case du Fou du Roi blanc.

Cinquième Coup, sur lequel on trouvera un second Renvoi.

B. le Fou, à la troisième case du Chevalier de son Roi.

N. le Roi, à la case de son Fou.

6.

B. la Tour, à la quatrième case du Chevalier de son Roi.

N. le Roi, à sa place.

Septième Coup, avec un troisième Renvoi.

B. la Tour, à la quatrième case du Fou de la Dame.

N. la Tour, à la case de la Dame blanche.

8.

B. le Fou, à la quatrième case de la Tour de son Roi.

N. le Roi, à la case de son Fou.

9.

B. le Fou, à la troisième case du Fou du Roi noir.

N.

N. la Tour donne *échec* à la case du Roi blanc.

10.

B. le Fou couvre l'*échec*.

N. le Roi, à la case de son Chevalier.

11.

B. la Tour, à la quatrième case de la Tour du Roi, & donne *échec & mat*, le coup après.



I. R E N V O I,

AU QUATRIÈME COUP.

Quatrième Coup.

BLANC, la Tour, à la seconde case du Chevalier du Roi noir.

NOIR, le Roi, à la case de son Fou.

5.

B. la Tour, à la seconde case de la Tour du Roi noir.

N. la Tour, à la case du Chevalier du Roi blanc.

Sixième Coup, avec un Renvoi sur ce même Renvoi.

B. la Tour, à la seconde case du Fou de la Dame noire.

N. la Tour donne *échec* à la troisième case du Chevalier de son Roi.

L 4

7.

7.

B. le Fou couvre l'échec.

N. le Roi, à la case de son Chevalier.

8.

B. la Tour donne échec.

N. le Roi, à la seconde case de sa Tour.

9.

B. la Tour donne échec & mat à la case de la Tour du Roi noir.

*Suite du sixième Coup sur ce Renvoi, en cas
qu'il ne donne point échec.*

6.

B. la Tour, à la seconde case du Fou de la Dame noire.

N. le Roi, à la case de son Chevalier.

7.

B. la Tour donne échec à la case du Fou de la Dame.

N. le Roi, à la seconde case de sa Tour.

8.

B. la Tour donne échec à la case de la Tour du Roi noir.

N. le Roi, à la troisième case de son Chevalier.

9.

B. la Tour donne échec à la case du Chevalier du Roi noir, & prend la Tour pour rien.

I I. R E N V O I

*Sur le cinquième Coup du mat de la Tour &
du Fou, contre la Tour.*

5.

B LANC, le Fou, à la troisième case du
Chevalier de son Roi.

NOIR, la Tour, à la troisième case du Fou
du Roi blanc.

6.

B. le Fou, à la troisième case de la Dame
noire.

N. la Tour donne échec.

7.

B. le Fou couvre l'échec.

N. la Tour, à la troisième case du Fou du
Roi blanc.

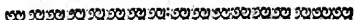
8.

B. la Tour donne échec à la seconde case du
Roi noir.

N. le Roi, à la case de la Dame.

9.

B. la Tour, à la seconde case du Chevalier
de la Dame noire, & donne échec & mat
le coup après, à la case du Chevalier de
la Dame noire.



III. R E N V O I ,

Sur le septième Coup.

7.

BLANC, la Tour, à la quatrième case du Fou de sa Dame.

NOIR, le Roi, à la case de son Fou.

8.

B. le Fou, à la quatrième case du Roi noir.

N. le Roi, à la case de son Chevalier.

9.

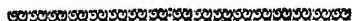
B. la Tour, à la quatrième case de la Tour de son Roi, & donne *mat* le coup suivant à la case de la Tour du Roi noir.



No. 4153. Cat. lib. Ven. m. nov.

1526. - 1. 6.

S U P.



S U P P L É M E N T

D E L A

I V. P A R T I E ,

*Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait
il n'est point avantageux de jouer le Pion du
Fou de la Dame au second Coup.*

1.

N O I R, le Pion du Roi, deux pas.
B L A N C, de-même.

2.

N. le Pion du Fou de la Dame, un pas.
B. le Pion de la Dame, deux pas.

3.

N. le Pion prend le Pion.
B. la Dame reprend le Pion.

4.

N. le Pion de la Dame, deux pas.
B. le Pion prend le Pion.

5.

N. le Pion reprend le Pion.
B. le Pion du Fou de la Dame, deux pas.

6.

N. le Fou de la Dame, à la troisième case
de son Roi.

B.

172 L'ANALYSE DES ECHECS.

B. le Pion prend le Pion.

7.

N. la Dame reprend le Pion.

B. la Dame prend la Dame.

8.

N. le Fou reprend la Dame.

B. le Chevalier de la Dame, à la troisième case de son Fou.

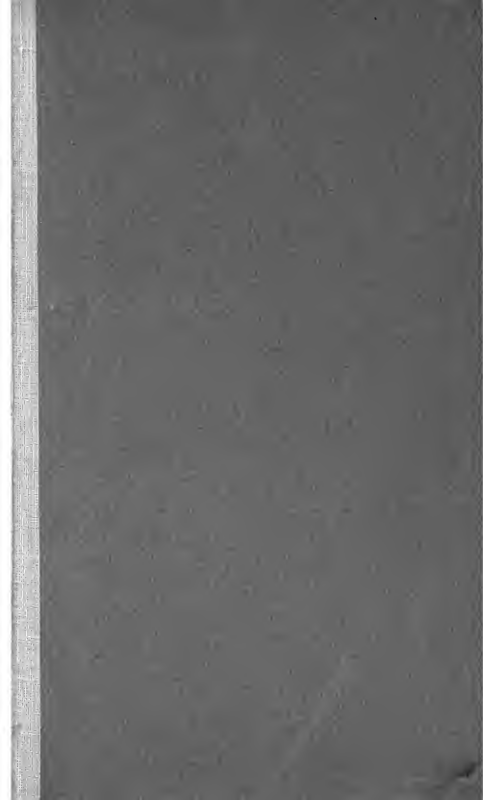
Sans aller plus loin, je laisse considérer, par la situation présente, si le Noir a profité quelque chose de son attaque.

F I N.





48
25





MAY 3 1933

